12/90 DAS GROSSE COMPUTER- UND VIDEO-SPIELE-MAGAZIN

POWER PLAY

Markt&Technik
DM 6,50
öS 50,-/sfr 6,50
Lit. 6900/hfl 8,-
dkr 35,-/fmk 24,-

Krieg der Sterne

WING COMMANDER LIGHTSPEED

Neue Dimension der Weltraumaction

Systemvergleich

SPIELE OHNE GRENZEN

Kaufberatung:
Alle wichtigen Computer- und Videospiel-Systeme im Test

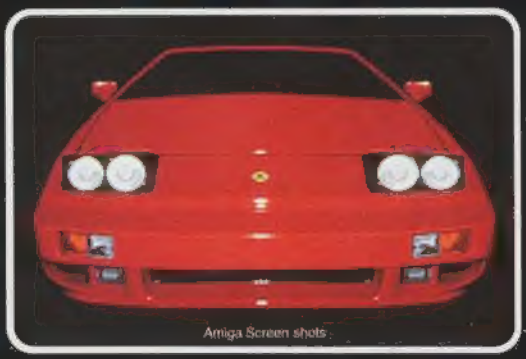
Populous-Nachfolger im Test

POWERMONGER

Geniestreich des Bullfrog-Teams

LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE

KONKURRENZLOS



Amiga Screen shots

Ein genehmigtes und lizenziertes Produkt von Group Lotus plc

„Hauptsache bei einem Rennspiel ist und bleibt die Geschwindigkeit, und hier stellt Esprit Turbo Challenge alles in den Schatten, was bisher über einen Amiga-Bildschirm »kroch«. Ein wenig schneller und selbst Nicki Lauda würde verzweifeln." meint die Redaktion des AMIGA MAGAZINS 12/90 (10,1 von 12)

- 2-Spieler-Option
- 32 verschiedene Rennstrecken
- viele Hindernisse

„Der Lotus hängt die Rennspiel-Konkurrenz ganz locker ab!" Carsten Borgmeier/AMIGA JOKER (86%)

Erhältlich für Amiga, Atari ST und C 64.

Gremlin Graphics Software Ltd.,

Das relevante Programm

Pappkameraden

Trantor, flammenwerferbewehrter Hasenvertilger und voluminöser Assistenten-Röster im Starkiller-Comic, materialisiert langsam in diese Welt. Starkiller-Zeichner Rolf Boyke und Producerin Ulli Peters, die als Kunsterzieherin ein nicht minder geschicktes Händchen hat, basteln in langen Sessions das Drahtgerüst des Papp-Trantors, der auf der Amiga-Messe vom 9. bis zum 11. November den *POWER-PLAY*-Stand zieren wird. Allein der Bauchumfang ist gigantisch: Einen knappen Meter im Durchmesser. Danach wird eine Schicht Pappmaschee darübergeklebt, der ganze Kerl sorgfältig handbemalt und zum Abschluß lackiert. Wir hoffen, ihn Euch heil präsentieren zu können — bei dem Umfang wird's schwierig, Trantor zu transportieren. Wenn Ihr diese Ausgabe in den Händen haltet, ist die Messe gerade vorbei; hoffentlich hat Trantor auch das überstanden.

Fett: Das wird ein Trantor (man beachte den Wanst!)

Bewegt: Ein sanfter Rempler, schon kommt die Bande in Schwung

Die Wertungskonferenz ist nicht nur dazu da, um Grafik-, Sound- und POWER-Wertung sowie Schwierigkeitsgrad festzulegen; sie ist auch Belastungsprobe der Nerven und Stimmbandtraining für die Redaktionsmitglieder. Diesmal dauerte die Konferenz satte zwei Tage. Noch nie wurden so viele Spiele getestet, dementsprechend erschöpft kroch man nach hitzigen, lautstarken Diskussionen heiser auseinander — nächsten Monat wieder.

Nächsten Monat findet Ihr *POWER PLAY* gleich zweimal am Kiosk: Neben unserem "normalen" Heft könnt Ihr ein Spielesonderheft bewundern. Wir haben uns die 100 besten Spiele des Jahres vorgeknöpft, alle Versionen getestet und in unseren Tipbeständen gekramt. Für diesen Zweck wurden nicht nur die Konterfeis der Redakteure neu geknipst, sondern auch die ganze Crew: Das bewegte Ergebnis könnt Ihr auf dieser Seite bewundern.

Grimmig: Anatol beim Verhandeln über die "Wing-Commander" Wertung

Eine gute Zeit wünscht
das

Power-Play-Team

30 Voll unter Strom: Dr. Williams aus Buck Rogers neuestem Abenteuer

40 Zwischen Schönheitsschlaf und Schlachtenlärm: Wing Commander

156 Kein Auge für die schöne Pixellandschaft: Strider

Aktuell

Schnipsel aus der Software-Szene 8
■ Lightspeed – Abenteuer im All 14
Aller guten Ninjas sind drei: Die ersten Fakten zu "Last Ninja 3" 16
Steinbeißer in Sicht: Neverending Story 18
Lynx-Labsal: Erster Blick auf die Lynx-Neuheiten '91 20

Rubriken

So bewerten wir 6
Software-Charts und Hitparaden 22
Crème de la Crème 72
Luxus-Walkman zu gewinnen: Bomico Wettbewerb 61
Euer Forum: Club-Ecke 62
High Score. Hall of Fame 70
Leserbriefe 64
Starkiller 110
Neues aus der Comicszene 74
Musik, Bücher, Filme 180
Inserentenverzeichnis 7
Impressum 133
Vorschau auf die kommende Ausgabe 182

Unter der Lupe

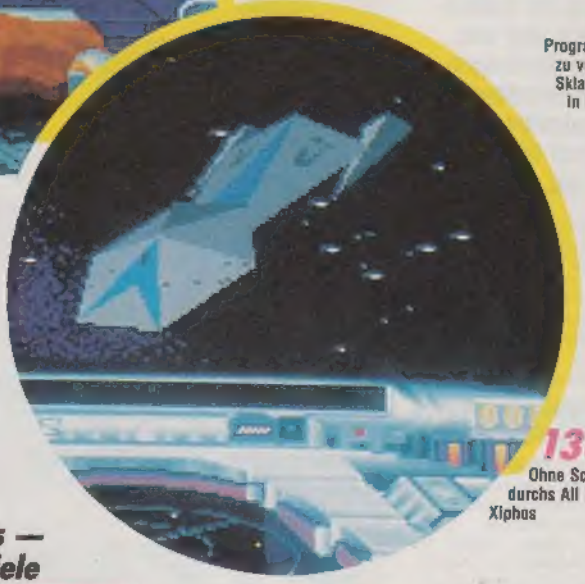
■ Der große Videospiel-Vergleichstest 170
■ Der große Computer-Vergleichstest 142

Computerspieletests

Adidas Soccer 137
Badlands 46
Battlechess 2 51
Buck Rogers 30
Centauri Alliance 34
Chuck Yeager 2 137
Corporation 33
Days of Thunder 46
Extase 56
Fountain of Dreams 35
Future Basketball 140
Globulus 57
Gremlins 2 130
Immortal 127
Killing Game Show 134
Kings Bounty 32
Lettrix 138
Light Corridor 138
Loopz 57
M.U.D.S. 48
Mean Streets 137
Microbattle/Fullspeed 137
Monty Pythons Flying Circus 128
Paradroid 90 132
Pick'n Pile 56
Plotting 52
■ Powermonger 126
Puzznic 54
Ranx 128
Saint Dragon 136
Sharkey's Pool 50
Sly Spy 130
Spot 54
Spy who loved me 143
Stormovik 42
Stundenglas 138
Stunt Driver 44
Subbuteo 50
Supremacy 37
Team Yankee 38
Vaxine 52
Wild West World 36
■ Wing Commander 40
Xiphos 136
Yolanda 138

12

48
Programmierer zu verkaufen: Sklavenmarkt in M.U.D.S.



136
Ohne Schall durchs All in Xiphus

Kurztests — Computerspiele

Wings of Death, Battlemaster, M1 Tank Platoon, Dragon Strike 139
Gold of the Aztecs, Shadow of the Beast, Turrican, Bundesliga Manager 140
Time Machine, Greg Norman's Ultimate Golf, Kick Off 2, Wellfire 141

Automatenspiele

Punk Shot, Surprise Attack 178

Videospieletests

Afterburner 164
Blades of Steel 165
Boulder Dash 166
Columns 165
F1-Circus 160
Gain Ground 164
Gomola Speed 160
Hellfire 154
Insector X 158
Klax 166
Legendary Axe 2 158
Probotector 162
Skate or Die 150
Space Invaders '90 164
Strider 156
Wizards & Warriors [illegible]

Kurztests — Videospiele

Klax, Puzznic 167
Battle Pingpong, Cosmo Tank 167
Side Pocket, Bomber Boy 167

Power-Tips

Computerspieletips
Deathtrack 78
Legend of Faerghail 78
Shadow of the Beast II 87
Guns or Butter 86
Klax 90
Chrono Quest 91
Drakkhen 91
Wings 92
BSS. Jane Seymour 94
Schummelecke
Ultima VI, Turbo Out Run, Venus, Spherical, Wings of Fury 96
Afterburner, Unreal, Lin Wu's Challenge, Eliminator 97
Dr. Bobo antwortet
Corruption, Sorcerer of Claymorgue Castle, Bloodwych, Data Disk 1., Iron Lord, Space Quest II, Loom, Last Ninja 2, Bloodwych 97
Videospieletips
Madoho, Nectaris, Be-Ball, Batman 98
E-Swat 99
Paranoia, Pipe Dream, Mega Man 101
Sokoban II 102
Batman, Top Gun, Burai Fighter, Puzznic 103
Clue Books
Might & Magic II, Teil 5 105

■ Titelthemen

90

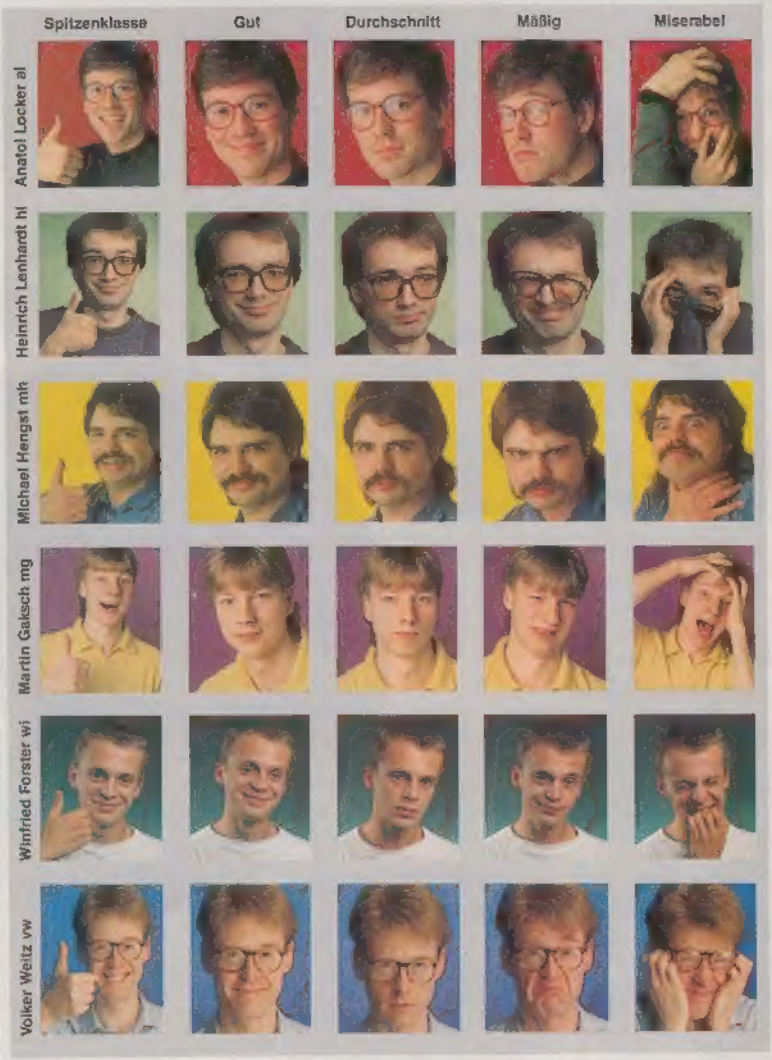
DIE WERTUNGEN

Hits, Flops, Zahlen und Grimassen: Spiele werden in *POWER PLAY* nach einem ausgeklügelten System getestet. Wie es funktioniert und was die Wertungen im einzelnen bedeuten, verrät Euch diese Seite.

In *POWER PLAY* gibt es ein einheitliches Bewertungssystem, das wir bei Computer- und Videospiel-Tests anwenden. Jedes Spiel kann mindestens null und höchstens hundert Prozent erhalten. Die Wertung 50 bedeutet genau "Durchschnitt".

Grafik, Sound und Wertung

Bei der **GRAFIK**-Wertung werden Aspekte wie Farben, Sprites, Animation und Scrolling berücksichtigt. Beim **SOUND** spielen sowohl die Musik (technische Qualität, Komposition) als auch die Effekte eine Rolle. Am wichtigsten ist jedoch die Gesamt-Wertung, die bei uns ***POWER-WERTUNG*** heißt. Sie sagt aus, wieviel Spaß ein Programm macht und wie hoch die Spielmotivation ist. Umsetzungen



Die Software-Firma, die das Spiel veröffentlicht hat.

Die Grafikwertung. Bei MS-DOS-Spielen bewerten wir die EGA-Grafik. Wenn das Spiel unter Hercules läuft, oder eine interessante VGA-Grafik bietet, wird das extra im Text erwähnt.

Die Wertung der Musik und Soundeffekte. Bei MS-DOS bewerten wir den AdLib-Sound, sonst den PC-Piepser.

Der Schwierigkeitsgrad. Es gibt drei Abstufungen: leicht, mittel und schwer. Kann man aus mehreren wählen, so steht hier "einstellbar".

Das Spielgenre (Beispielsweise "Rollenspiel" oder "Simulation").

Die unverbindliche Preisempfehlung, die der Hersteller für das Spiel vorgibt.

Hier findet Ihr das Wichtigste: die *POWER-WERTUNG* (den Spielspaß). "50" ist glatter Durchschnitt des jeweiligen Genres. Das Spiel wird für jeden Computertyp einzeln bewertet.

Hier steht entweder die Grafik- und Soundwertung oder "nicht geplant" (Das Spiel wird nicht für diesen Computertyp erscheinen) oder "in Vorbereitung" (Die Software-Firma will eine Umsetzung herausbringen). Da die Ankündigungen nur selten stimmen, verzichten wir auf ein genaues Datum, wann das Spiel erscheint.

STECKBRIEF

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Simarils, Zirka-Preis: 85 Mark

MS-DOS 39%	AMIGA 39%
Grafik: 60% Sound: 38%	Grafik: 65% Sound: 41%
Schwierigkeit: leicht	Schwierigkeit: leicht
ATARI ST 39%	**C 64**
Grafik: 65% Sound: 41%	nicht geplant
Schwierigkeit: leicht	

von bereits getesteten Programmen oder besonders schlechte Spiele werden oft nur kurz getestet, um Platz für Neuvorstellungen oder bessere Spiele zu sparen.

Bei allen Wertungen berücksichtigen wir die Hardware-Fähigkeiten des jeweiligen Computers oder Videospiels. Der Zahn der Zeit spielt ebenfalls eine Rolle, da im Lauf der Jahre die Systeme immer besser ausgenutzt werden. Das ist wichtig, wenn man später einmal neue Wertungen mit älteren vergleicht.

Alle Tests werden von unserem festen Spiele-Team geschrieben. Bei jedem Test (mit Ausnahme der Kurz-Tests) bekommt man ein Bild von dem/den Redakteur/en, die das Spiel getestet haben. Ihr Mienenspiel läßt darauf schließen, welchen Eindruck das Programm auf den Tester machte. Dieses "Wertungsgesicht" drückt die rein subjektive Meinung des Testers aus; Grafik-, Sound- und *POWER-WERTUNG* werden von der gesamten Redaktion gemeinsam (meist nach hitzigen Debatten) bestimmt.

Um eine gute Übersicht zu gewährleisten, haben wir alle Wertungen in einem Kasten zusammengefaßt. In unserem Steckbrief findet Ihr die Begrif-

Das obige Symbol ist das heiß begehrte *POWER PLAY*-Prädikat. Nur ausgezeichnete Spiele, die auch langfristig Spaß und Motivation garantieren, bekommen diese Auszeichnung.

Hütet Euch vor Spielen, denen wir die *POWER PLAY*-Gurke (obige Abbildung) verleihen. Die so gekürten Programme lassen sich auch bei aller Liebe nur in die Kategorie "Traurig, aber wahr" einordnen.

Wanted: Spiele-Steckbrief

fe genau erklärt. Der Steckbrief steht bei jedem Computer- oder Videospiel-Test. Versionen, die zum Redaktionsschluß nicht testbar waren, werden in der Rubrik Kurztests vorgestellt und bewertet.

Gurken und Medaillen

Außerdem vergeben wir zwei "Awards": Das *POWER PLAY*-Prädikat und die *POWER PLAY*-Gurke. Ersteres bekommen ganz hervorragende Spiele, die auch langfristig Spaß und Motivation garantieren. Wir vergeben diese Auszeichnung sehr selten. Ihr könnt Euch sicher sein, daß alle Spiele, die dieses Prädikat erhalten, auch ihr Geld wert sind. Für die *POWER PLAY*-Gurke gilt das krasse Gegenteil. Sie ist den Spielen vorbehalten, die miserabel abschneiden und sich auch bei aller Liebe nur unter die Kategorie "Traurig, aber wahr" einordnen lassen. *al*

Software-Lieblinge

Momentan spielt...

...Heinrich Lenhardt

Wing Commander (MS-DOS), Paradroid '90 (Amiga), M.U.D.S. (MS-DOS)

...Winfrid Forster

Hellfire (Mega Drive), Killing Game Show (Amiga), Strider (Mega Drive)

...Martin Gaksch

Hellfire (Mega Drive), Gomola Speed (PC-Engine), Probotector (NES)

...Volker Weitz

Pool of Radiance (Amiga), Powermonger (Amiga), Wings (Amiga)

...Michael Hengst

Buck Rogers (MS-DOS), Wing Commander (MS-DOS), Bomberboy (Game Boy)

...Anatol Locker

Wing Commander (MS-DOS), Boulder Dash (Game Boy), Powermonger (Amiga)

INSERENTENVERZEICHNIS

Bachler 75
Berry Lösungsservice 83
Bomico 9, 11, 17, 19, 21, 33, 35, 47, 55, 81, 129, 139, 141, 149, 161, 165, 4. US

Computer-Box 102
Computer Markt Münster 85
Computing 101
Compy Shop [illegible]
CPS Computerservice Heidak 92/93
Crystal Soft 85
CWM 96

Dynamic Systems 102
Dynamics 12
Dynatex 107

EC-Electronics 104

Flashpoint 69
Fundur 102
Funny Softwareversand 85
Funtastic Computerware 109

Galaxy Software 76
Game Play 106
Gamesoft 102
Gamesworld [illegible]
German Design Group 106
Gross Electronic 70

Hamo 83

Joysoft 67
Jöllenbeck 133

Karosoft 84
Kingsoft 13
Kühn 83

Label 51
Lifetimes/Expert Software 119

Magic Games 64
Markt & Technik, Buch- und Softwareverlag 58, 122, 175, 179
MN - Hobby Soft 115

No Credits 71

Okay Soft 106

PC Neue Medien 17
Powersoft 101

RSE Schuster 100
Rushware 15, 43, 49, 129, 145, 151, 173

Schneider & Hamann 95
Softpower 99, 101
Software Corner 95
Steirerfunk 99

Telespiel-Vertrieb 101
The Software Maniacs 95
Theo Kranz-Versand 66

United Software 2. US, 28/29, 39, 45, 53, 131, 135, 147, 157, 163

Virgin Games 155

West 3. US
Wial Versand 36
World of Wonders 81

Zillesoft 106

Sprite-Emanzipation

Der englische Software-Neuling Renegade holt zum ersten Schlag aus: Angekündigt ist **Gods**, das neueste Spiel der Bitmap Brothers, das Euch in Stiefel und Lendenschurz des griechischen Oberhelden Herkules kleidet. Gods ist ein reinrassiges, in acht Richtungen scrollendes Action-Adventure mit zwei besonderen Eigenschaften. Zum einen ist der exakte (Leidens-)Weg des Spielers nicht festgelegt. Es gibt viele verschiedene Möglichkeiten, einen Level zu durchqueren und zu überleben. Zum anderen versuchen Bösewicht-Sprites je nach Laune, Gesinnung und "Intelligenz" teilweise sogar, dem Spieler auszuweichen oder mittels eines geeigneten Gegenstandes seine Vernichtung auf subtile Weise herbeizuführen. Es wird dumme und intelligente, flinke und langsame, aggressive und eher vorsichtige Feinde geben. Für das Gesicht der Feinde und alle anderen Grafiken zeichnet sich wieder einmal Bitmap-Partner Mark Coleman verantwortlich. Gods gibt's wahrscheinlich ab Anfang '91 für alle gängigen Computersysteme. *wi*

Der neueste Streich der Bitmap Brothers: Gods ist ein Action-Adventure mit taktischer Note (Amiga)

Startschuß

In diesen Tagen wird die europäische Version der PC-Engine, die **Turbo Grafx**, offiziell in Deutschland ausgeliefert. Den Vertrieb hat die Firma Digital Entertainment aus Linz übernommen. Die Konsole ist technisch vollkommen identisch zur PC-Engine, aber leider nicht modulkompatibel. Auf der deutschen Turbo Grafx laufen die amerikanischen Turbo-Grafx-Module problemlos, die japanischen PC-Engine-Module leider überhaupt nicht. Zum Start werden um die 60 verschiedenen Spiele verfügbar sein. Ebenso zahlreiches Zubehör wie z.B. der Fünf-Spieler-Adapter, ein Joystick oder das CD-ROM.

Preislich hat man ganz schön zugelangt. Das Grundgerät mit einem Joypad und dem Spiel "Keith Courage" (bei uns unter dem Namen "Wataru" bekannt) kostet knapp 500 Mark. Für ein Modul muß man zwischen 70 und 110 Mark hinblättern. Eine CD kommt auf ca. 140 Mark, das CD-ROM auf satte 1000 Mark. Dafür sind sämtliche Anleitungen in Deutsch und alle Bildschirmtexte auf Englisch (sehr praktisch bei diversen Rollen- und Strategiespielen). Dummerweise wurden die Namen vieler Programme geändert, so daß man leicht den Überblick verliert. In der nächsten Ausgabe geben wir Euch einen kompletten Überblick über alle Neuerscheinungen und berichten ausführlich über die Turbo Grafx. *mg*

Die Turbo Grafx mit CD-ROM und einigen Spielen

Sozialer Wohnungsbau

Für alle, die ohne städtebauliche Aktivitäten mit "Sim City" nicht mehr leben können, hält Infogrames eine Überraschung bereit. Mit zwei Erweiterungsdisketten könnt Ihr Eure Stadt jetzt auch in der Vergangenheit oder der Zukunft bauen. **Sim City Architecture 1** versetzt Euch in die graue Vorzeit: Als japanischer Shogun, mittelalterlicher Fürst oder Gründer einer Stadt im wilden Westen baut Ihr Eure Traumstadt.

In **Sim City Architecture 2** verwaltet Ihr eine Mondkolonie und kümmert Euch als Bürgermeister um die Städte der Zukunft. Ihr baut Einschienenbahnen, legt Raumhäfen an und errichtet experimentelle Fusionsreaktoren. Die beiden Erweiterungsdisketten erscheinen für MS-DOS, Amiga und ST. *vw*

Buch-Bonus

Zwei Redakteure der *POWER PLAY* dürfen sich seit kurzem mit höheren literarischen Weihen schmücken: Heinrich Lenhardt und Michael Hengst haben die Niederungen des Journalismus verlassen und sind unter die Buchautoren gegangen. Ihr gemeinsames Werk **Hundert aktuelle PC-Spiele** behandelt auf fast 300 Seiten alles, was der Spiele-Fan und PC-Besitzer unbedingt wissen sollte. Neben Beschreibungen und Wertungen der besten Spiele, jeweils nach Genre geordnet, findet ihr einige Komplettlösungen und eine Auswahl guter Shareware-Spiele. Als besonderes Zuckerl liegt eine Diskette mit dem futuristischen Sportspiel "Grand Monster Slam", einem Demo-

TRANS WORLD

... Das Ziel erreichen ...

TRANS WORLD – ein gut durchdachtes Konzept [illegible] einem hervorragenden Spiel ausgearbeitet. In [illegible] Design und excellenter [illegible] barkeit präsentiert [illegible] Wirtschaftssimulation [illegible] hohen [illegible]

Screenshots: Amiga

AMIGA ATARI ST	BOMICO Am Südpark 12 6092 Kelsterbach Tel.: 06107/76060 Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto.	STARBYTE	BOMICO Serviceline Haben Sie Fragen zu Bomico-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spiel-Experten helfen weiter! Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt: Tel. 06107/62067

C 64 DISK

PC 3½/5¼

Starbyte Software, Nordring 71, 4630 Bochum 1, Tel 0234/680460, Fax 0234/680497

Hundert aktuelle PC-Spiele auf einen Blick

Level von "Rock'n Roll" und diversen Schummelspielständen für besonders schwere Spiele bei. Für Innenillustrationen und grafische Gestaltung konnte der Vater von Starkiller, Rolf Boyke, gewonnen werden. Erschienen ist das Werk im Verlag Markt & Technik und kostet 39 Mark. *vw*

Rampenraser

Was sagen Ihnen folgende Stichworte: kleiner Kreisel, steile Rampen, lebensverlängernde Kristalle, versteckte Schalter und ein knackiges Zeitlimit? Wenn Sie jetzt wie aus der Pistole geschossen "Spindizzy" antworten, dürfen Sie sich getrost zu den Veteranen und Kennern der Software-Szene zählen. Nach vier langen Jahren versucht der Programmierer erneut, die Geschicklichkeits-Fans mit **Spindizzy II** zur Verzweiflung zu bringen — diesmal auf dem Atari ST und dem Amiga. Das Spielprinzip wird im wesentlichen gleich bleiben. Spindizzy II soll um die 80 Mark kosten und wird voraussichtlich rechtzeitig zu Weihnachten erscheinen. *al*

Eiserne Hand

Anfang nächsten Jahres erscheint mit **Iron Sword** der heißersehnte Nachfolger des Erfolgsspiels "Wizards & Warriors" für das Nintendo Entertainment System. Während der erste Teil mehr ein Geschicklichkeitstest war, avancierte die Fortsetzung zum Action-Adventure. Flinke Reaktionen sind zwar nach wie vor unentbehrlich, aber dank etlichen Zaubersprüchen fließt auch eine strategische Note ein. Im Lauf des Spiels begegnet Ihr ca. 100 verschiedenen Charakteren, die sich auf neun große Levels verteilen. Da man das Modul unmöglich am Stück durchspielen kann, wird ein Paßwort gereicht.

Diamonds are forever: Iron Sword für das NES

Die Übersichtskarte des "Wizards & Warriors"-Nachfolgers Iron Sword

Die Grafik sieht auf den ersten Blick sehr gut aus und macht Laune, sich länger mit Iron Sword zu beschäftigen. Das Spiel wird von Acclaim veröffentlicht und ca. 120 Mark kosten. Ein Test folgt in einer der nächsten Ausgaben. *mg*

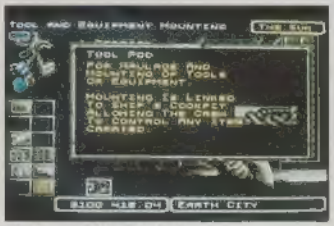
Namen-Nonsens

Kaum ist das **Mega Drive** offiziell auf dem Markt, schon gibt's Probleme. Unter den Modulen, die als erstes dafür veröffentlicht wurden, befinden sich einige Spiele, die vom Namen her neu sind. Leider trügt der Schein. Hinter den klangvollen Titeln verbergen sich bekannte Hits, die man aus marketingpolitischen Gründen umbenannt hat. So verwandelte sich "Super Shinobi" in "The Revenge of Shinobi", "Ken North" in "Last Battle", "Kujaki-Oh 2" in "Mystic Defender" und "Tatsujin" heißt jetzt "Truxton". Am Spiel selber hat sich bis auf das Titelbild meist nichts geändert. *mg*

Der Kreisel dreht sich wieder: Auf Spindizzy 2 warten alle Fans von guten Geschicklichkeitsspielen (ST)

Zukunftszank

Activisions neues Strategiespiel **Deuteros** beginnt da, wo "Millennium 2.2" endete. Tausend Jahre sind vergan-



Der Nachfolger des Strategiespiels "Millennium 2.2" spielt in ferner Zukunft und erlaubt allerlei taktisches Geklicke (Amiga)

LOOPZ

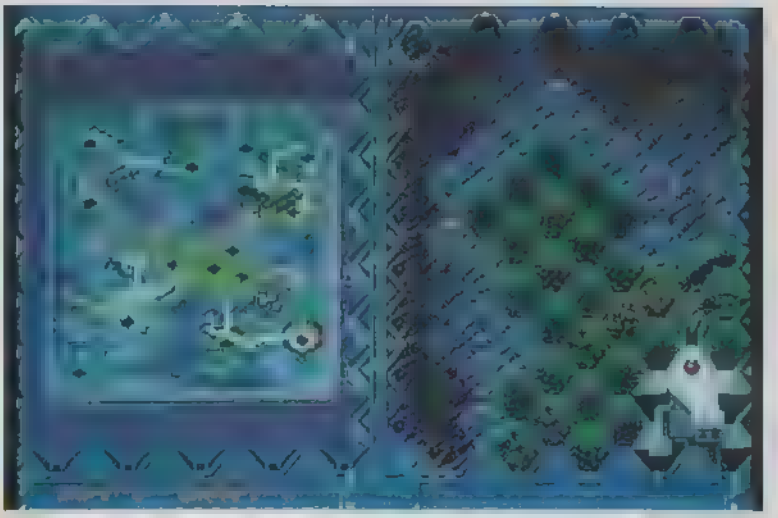
BOMICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu BOMICO-Spielen?
Möchten Sie Tips zum Spielaufbau?
Unsere Spielexperten helfen weiter!
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr
Ein Anruf genügt!
Tel. 06107/62067
Schriftliche Anfragen bitte mit Rückporto

LOOPZ — ein Knüller wird zur Sucht!
Stück für Stück kreieren Sie LOOPZ

Audiogenic

Vertrieb: BOMICO, Gewerbegebiet Süd, Am Südpark 12, 6092 Keisterbach
Telefon 06107/76060

gen, seit die ersten Kolonisten vom Mond auf der Erde landeten. Inzwischen haben sich Technologie und Bevölkerungszahl soweit erholt, daß die Menschheit erneut den Sprung in das Weltall wagen kann. Ziel von Deuteros ist die Kolonisierung des Sonnensystems und anderer Planeten. Dabei treibt Ihr Handel mit Außerirdischen und werdet in interstellare Kriege verwickelt. Momentan sind Versionen für Amiga und ST in Arbeit. *vw*



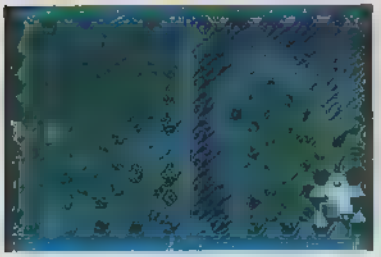
Der neueste Streich der deutschen Software-Firma Blue Byte: das Strategiespiel Battle Isle

Battle Isle

Battle Isle versetzt einen oder zwei Spieler in 24 verschiedene Länder. In jedem dieser Gebiete müßt Ihr Euch nun mit Computer oder Kumpel um die taktische Vorherrschaft prügeln.

Man merkt, daß die Programmierer von Battle Isle ganz heftig das japanische Strategiemodul "Nectaris" für die PC-Engine verschlungen haben. Viele Features, die auf der Konsole für spannende Duelle und strategisches Vergnügen sorgten, findet man auch bei Battle Isle. Hier wie dort bekommen Truppen nach erfolgreicher Schlacht Erfahrungspunkte und stärken so ihre Kampfkraft. Zusätzlich zu den Spielelementen von Nectaris haben die Jungs von Blue Byte eine ganze Menge weiterer Finessen eingebaut. Gesteuert wird Battle Isle komplett per Joystick. Rundenweises Vorgehen und ein geteilter Bildschirm sorgen dafür, daß beide Parteien gleichzeitig spielen können.

Strategiehungrige müssen sich noch bis Ende Dezember gedulden. Dann soll Battle Isle für Amiga, ST und MS-DOS erscheinen. *mh*



Nectaris läßt grüßen: Battle Isle greift das Konzept des beliebten PC-Engine-Hits auf (Amiga)

Lynx, die Zweite

Wie wir aus gut unterrichteten Quellen erfuhren, bastelt Atari gerade an einer verbesserten Lynx-Konsole. Dabei sollen genau die Punkte verbessert werden, die *POWER PLAY* kritisiert hat: Er-

stens möchte man die Größe drastisch reduzieren. Das Lynx II soll von den Abmessungen kaum größer als der Game Boy sein. Außerdem kann man bei Bedarf die Hintergrundbeleuchtung des LCD-Bildschirms abschalten, was enorm viel Batterien spart. Ansonsten soll das neue Lynx voll kompatibel zum alten Gerät sein, dessen Produktion angeblich sofort eingestellt wird sobald der Nachfolger serienreif ist. Man munkelt, daß der Umschwung Anfang '91 stattfindet. *mg*

Der Arcade Power Stick von Sega ist rundherum gelungen

Wer sich mit dem original Sega-Joypad für das Mega Drive nicht anfreunden will, der kann jetzt auf ein Joyboard umsteigen. Von Sega selber stammt der **Arcade Power Stick**, der seinen Namen zurecht trägt. Dank seines beachtlichen Gewichts (eine Metallplatte befindet sich im Inneren des eleganten Gehäuses) steht er wie eine Eins auf dem Tisch. Selbst hektische Joystick-Bewegungen nimmt er gelassen hin, ohne seine Position zu verändern. Zuverlässige Mikroschalter sorgen bei Joystick und Feuertasten für Langlebigkeit und gewährleisten leichtgängige sowie präzise Steuerung. Jeder Feuerknopf kann separat auf Dauerfeuer geschaltet werden, das zusätzlich in der Geschwindigkeit einstellbar ist. Der Arcade Power Stick gehört zu den besten Joyboards, die uns bislang unter die Finger gekommen sind. Nach einigen mißratenen Versuchen endlich ein guter Joystick "made by Sega".

Das ca. 130 Mark teure Prachtstück ist momentan nur als Japanimport u.a. beim CWM-Versand in Bad Harzburg zu beziehen, wird allerdings noch vor Weihnachten offiziell in Deutschland veröffentlicht. Der Arcade Power Stick kann übrigens auch an das Master System problemlos angeschlossen werden. *mg*

Die ersten Gewinner unseres Wettbewerbes **Gewinnt mit Bomico** sind gezogen. Werden Spielen die richtige Software-Firma zugeordnet hat, der landete in der Kiste, aus der unsere Glücksfee Susan die Preisträger gezogen hat. *al/mg*

Die Gewinner aus POWER PLAY 7/90.

Jörg Ergesser aus Wilhelmshaven
Daniel Kühnen aus Kleve
Robert Hermann aus Leopsend
Andrea Meyer aus Duisdorf
Alexander Reichmann aus Mühlidorf
Björn Sternsdorf aus Harkenwinkel
Gerda Ullrich aus Vlotho-Uffeln

Die Gewinner aus POWER PLAY 8/90.

Anton Damrau aus Railingen
Alexander Greger aus München
Martin Guthle aus St. Augustin
Jens Heßmann aus Dortmund
Ronny Saler aus Herne 2
M. Unger aus Rüthelmünster
Christian Keller aus Heikendorf
Thorsten Zimmermann aus Obernhausen

Die Gewinner aus POWER PLAY 9/90:

Robin Bierbach aus Groß-Gerau
Thomas Bruchhäuser aus Dörnburg
Olaf Busse aus Hannover
Budi Medrikgin aus Königstein
Karsten Rosecke aus Elmshorn
Christoph Sprenhuber aus Lenthe
Knut Wendlandt aus Tübingen

FRANCHISE SPIEL-
SOFTWARE-PRESS

ST & AMIGA — AM
Castle Master 52,95 64,95
Damocles 64,95
Dragonflight 77,95 77,95
Emlyn H. Int. Soccer 64,95 64,95
F-19 Stealth Fighter 77,95 77,95
F-29 Retaliator 64,95
Flood 69,95 69,95
Hero's Quest 1* 84,95
Imperium 69,95 69,95
Indy Jones Advent. 69,95 69,95
Kick Off 2 54,95
Klax 54,95
Last Ninja 2 64,95 64,95
Legend of Faerghail 77,95* 77,95
Midwinter 69,95
Pirates 69,95 69,95
Player Manager 49,95 49,95
Police Quest 2* 84,95 84,95
Pool of Radiance 66,95
Projectyle 69,95 69,95
Rainbow Islands 52,95 64,95
Resolution 101 64,95 64,95
Shadow of Beast 2 84,95
Sim City 77,95 77,95
Starflight 69,95 69,95
Their finest Hour 77,95 77,95
Thunderstrike 64,95 64,95
Tiebreak 64,95 64,95
Turrican 54,95 54,95
Wings (1 MB RAM) 77,95

C 64 128 — Kass. Disk.
100% Dynamite (4 T.) 38,95 42,95
Epyx 21 (3 Titel) 38,95 42,95
Fantastic Soccer 14,95 19,95
Ghouls 'n Ghosts 27,95 38,95
Indy Jones Action 27,95 38,95
Italy 1990 Winner 27,95 38,95
Kick Off 2
Klax 27,95 38,95
Maniac Mansion 62,95
Pipe Mania 27,95 38,95
Plotting 27,95* 38,95*
Rainbow Islands 27,95 38,95
Rings of Medusa 42,95
Sim City 62,95
Tiebreak 27,95 38,95
Time Soldier 27,95 38,95
Turrican 27,95 38,95

IBM PC — 3,5" 5,25"
Batman The Movie 74,95 74,95
Battle Chess 2 77,95 77,95
Centurion. Def. of R. 69,95 69,95
Flight of Intruder 92,95 92,95
Guns or Butter 74,95 74,95
Indy Jones Advent. 77,95 77,95
Legend of Faerghail 77,95 77,95
PGA Tour Golf 69,95 69,95
Railroad Tycoon 92,95 92,95

IBM PC — 3,5" 5,25"
Search for the King 77,95 77,95
Silent Service 2 84,95 84,95
Starflight 2 69,95 69,95
Their finest Hour 77,95 77,95
Thunderstrike 64,95 64,95
Ultima VI* 84,95 84,95

Demnächst lieferbar:
Preis und Lieferzeit bitte anfragen
Dragon Wars, Jack Nicklaus Unlimited Golf, Loops, Pick'n Pile, Puzznic, Spot, Vaxine, Wing Commander, Wonderland

SUPER SCHNÄPPCHEN

ATARI ST (je 19,95)
Afterburner APB, Crystal Castles, Deja Vu, Dragon Spirit, Passing Shot, Star Ray, Time Scanner
3D Pool, Airborne Ranger, Bloodwych, Captain Fizz, Carrier Command, Menace, Microprose Soccer, Silent Service (je 24,95)

AMIGA (je 19,95)
Blasteroids, Circus Attractions, Deluxe Paint, Dynamite Dux, Grand Monster Slam, Hawkeye, Pioneer Plague, Spherical, Star Ray, Typhoon Thompson
3D Pool, Airborne Ranger, Barbarian 2, Carrier Command, Microprose Soccer, Silent Service, Space Harrier 2, Triad 2 (je 24,95)

C 64 Kassette (je 9,95)
Arcticfox, Blasteroids, Circus Games, Football Manager, Hacker 2, Roller Coaster, Scramble Spirits, Space Harrier 2, Terry's Big Adventure, Thunderblade

C-64 Diskette (je 9,95)
Archon Collection, Deja Vu, Football Manager, Gremlins, Scramble Spirits, Sinbad, Star Ray, Terry's Big Adventure, Three Stooges, Track & Field

IBM PC 5,25" (je 19,95)
Arcticfox, Boulder Dash, Donkey Kong, Gremlins, Millennium 2.2, Roller Coaster, Tau Ceti, u.M.S.
3D Pool, Aaargh!, Airborne Ranger, Seal, Carrier Command, Indoor Sports, Microprose Soccer, Silent Service, Sinbad, Starglider (je 24,95)

Über 40.000 Kunden aus dem In- und Ausland vertrauen seit über 8 Jahren auf unsere einzigartigen Leistungen
- Alle Spiele werden mit vollständiger deutscher Anleitung geliefert (außer die mit * gekennzeichneten und der Schnäppchen)
- Durch unser großes Zentrallager und die obigen * ist sofort lieferbar nur mit gekennzeichnete Produkte. Werden bei Drucklegung noch nicht vorrätig, deren Preisangabe erfolgt unter Vorbehalt
- Ständige Bereitschaft an topaktueller Software für alle gängigen Computer-Systeme, also auch Amstrad/Schneider CPC, Atari XL, XE, C-16, Plus4
- Blitzschnelle Lieferung und Service bei Bestellung und eventueller Reklamation
- Jede Lieferung erfolgt in neuen stabilen Spielbriefen, die Beschädigungen an Guzzetten oder Verpackungen praktisch ausschließen
- Im Unterhalter Gesamt-Katalog mit umfangreichen Beschreibungen aller Spiele liegt der Bestellung bei
- Ab einem Bestellwert von DM 50,- oder 5 Artikeln sind Porto & Verpackung frei, ansonsten alle Preise zzgl. Porto- und Versandkosten. Irrtum und Preisänderungen vorbehalten. Ich wünsche aktuellen Gesamtangebot kostenpflichtig, System ist heute noch unbekannt. Bestellkarte mit Preisliste an!

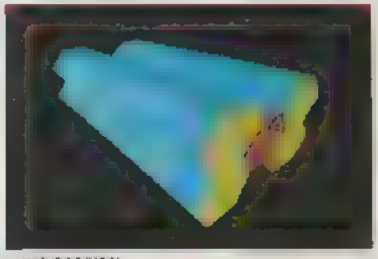
Grüner Weg 28 D-5100 Aachen
0241/152051-52 Fax 0241/152054

LIGHTSPEED

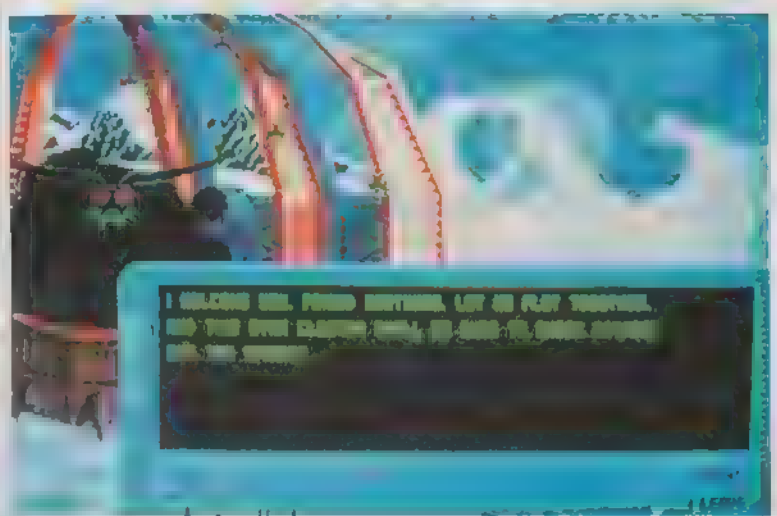
Die 1982 gegründete Firma Microprose war bisher ein Synonym für edelste Simulationen. Klassiker wie "F-15 Strike Eagle", "F-19 Stealth Fighter", "M1 Tank Platoon", "Silent Service II" und "Gunship" sind militärische Simulationen par excellence. Alle Programme hatten aber etwas gemeinsam: Die Spiele waren militärische und recht kriegerische Simulationen. Nun versucht Microprose, ein wenig vom "immer nur beinhartem Kriegsspiele"-Schema wegzurücken. Erste Ansätze dazu sind die Knüller "Sword of the Samurai" und das erfrischende "Railroad Tycoon".

Zwar will sich Microprose weiterhin um realitätsnahe Simulationen kümmern, aber zusätzlich sollen andere feine Spiele die Produktpalette "friedlich" abrunden. Der neueste Titel dieser Reihe wird das Weltallabenteuer "Lightspeed" sein. Der Schauplatz des Spiels liegt in weiter Zukunft. Wegen Übervölkerung, Krankheiten, Umweltverschmutzung und Kriegen ist die Menschheit gezwungen, neue bewohnbare Planeten zu finden — Mutter Erde ist nur noch eine rauchende Ruine, und die Lebensbedingungen werden immer schlechter. Kurzum, ein neuer Planet muß her und vor allem schnell. So werden kurz vor dem endgültigen Kollaps der Erde ein paar Raumschiffe losgeschickt, um einen geeigneten "Über"-Lebensort zu finden. Ihr steuert eines dieser Schiffe. Unterwegs begegnen Euch bis zu 26 verschiedene außerirdische Zivilisationen. Manche davon unterhalten geheime Raumstationen irgendwo tief im All.

Um das Spiel so exotisch wie möglich zu machen, haben verschiedene außerirdische Rassen ihre eigenen Sprachen und sehen anders aus. Da gibt's z.B. die insektenartigen Lebewesen von dem Planeten Lutin, die sich mittels einer Computersprache verständigen. Oder die Einwohner von



Geheimnisse im Weltall: Ein AnkH und eine Raumstation (MS DOS/VGA)



Der Bursche sieht finster aus, ist aber freundlich (MS-DOS/VGA)

Stentor. Diese sprechen in einer Art Lautsprache, die nur verständlich wird, wenn man sie laut liest. Einige der Rassen geben Euch freiwillig wichtige Informationen, andere müssen mit Waffengewalt überredet werden. Um Euer Raumschiff mit Ausrüstung zu versehen und eventuell zu verbessern, könnt Ihr mit allen Wesen Handel treiben.

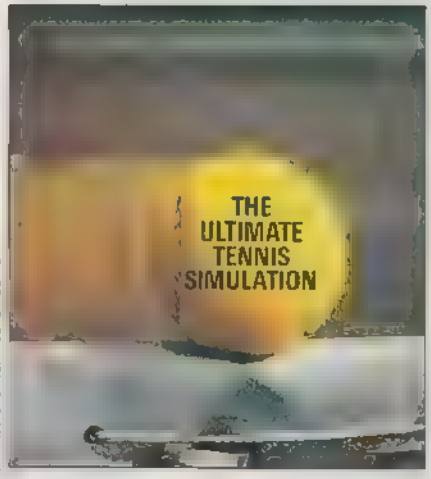
Neben einer guten Spielbarkeit sollen zudem grafische Finessen Lightspeed zu einem besonderen Leckerbissen machen. Alle 26 außerirdischen Wesen sind grafisch zu sehen und animiert. Es gibt über 30 verschiedene Raumschiffe, Raumstationen und Jagdflieger in schneller und ausgefüllter 3D-Grafik. Zusätzlich werden bei der PC-Version Adlib- und Roland-Soundkarten unterstützt. Eine Amiga- oder eine ST-Version ist zur Zeit nicht in Sicht. *Katy Hamza/mh*

Mit Lichtgeschwindigkeit ins tiefe Weltall dank Microproses neuestem 3D-Streich. Lightspeed entführt Euch in Galaxien, die nie ein Spieler zuvor gesehen hat.

Hier hilft kein Reden mehr: Aliens greifen an (MS-DOS/VGA)

Die Heimatbasis der Erdenschiffe voraus (MS-DOS/VGA)

GREAT COURTS 2



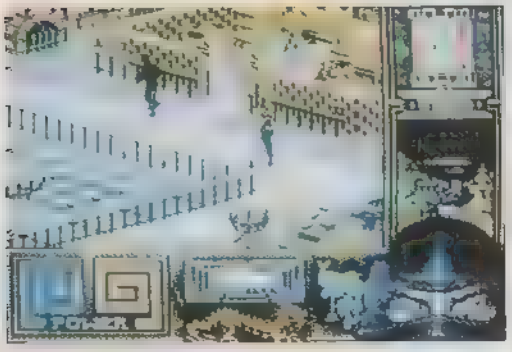
KOMMT BALD...

Vertrieb: Rushware Microhandelsges. mbH Bruchweg 128 132 4044 Kaarst 2 Tel. 02 01/207 0

UBI SOFT
Entertainment Software

BANZAI X3

Ein echter Ninja geht nicht unter: Zum dritten Mal tritt der "Last Ninja" an, um den unverwüstlichen Erzfeind Kunitoki zu ärgern.



Unser Ninja kennt kein Pardon (C 64)

Die Klinge blitzt, der Gegner schwitzt (C 64)

Der letzte Ninja wird langsam sauer: Zweimal hatte er seinen Widersacher Kunitoki schon in einem großen Endkampf am Wickel, doch nach einer Atempause meldet sich der vermeintlich Besiegte mit neuen Schandtaten zurück. "Schuld" am langen Atem des Bösen aus dem Fernen Osten sind die Programmierer von System 3. Nach dem großen Erfolg der ersten beiden "The Last Ninja"-Action-Adventures soll rechtzeitig zu Weihnachten der dritte Streich erscheinen. "The Last Ninja III" wird dann auf Kassette, Diskette und Modul für den C 64 veröffentlicht; etwa zeitgleich sollen auch die Versionen für Amiga und ST fertig sein.

Im dritten Teil der Ninja-Serie gibt's wieder reichlich Puzzles zu lösen, wichtige Gegenstände zu entdecken und Kämpfe zu bestehen. Das Spiel erstreckt sich über fünf Levels, von denen die ersten vier je einem Element gewidmet sind. Nachdem Ihr die Welten von Erde, Wasser, Feuer und Luft gemeistert habt, erwartet Euch das Finale in einem faltengespickten buddhistischen Tempel. Jeder Level wird etwa ein Dutzend Bilder bieten. Neben neuen Gegnern und Rätseln soll es auch ein paar spielerische Änderungen geben. So wird man dezent darauf hingewiesen, welche Stellen in einem Bild einer näheren Untersuchung würdig sind. Wenn Ihr einen Gegner mit einer relativ schwachen Waffe besiegt, gibt es dafür mehr Punkte, als wenn Ihr ihn mit einer sehr guten Waffe auf die Schnelle wegputzt. *hl*

Eine erste Skizze der Verpackung von The last Ninja III

Die Macher

The Last Ninja III wird auf dem C 64 von Stan Schembri programmiert, der zuvor einige Jahre lang für Palace Software gearbeitet hat. Die C 64-Grafik zeichnet Robin Levy mit Unterstützung von Arthur van Jole, die Musik komponiert Reyn Ouwehand. Die Amiga- und ST-Umsetzungen besorgen das Team "Eldritch the Cat", dessen letztes Spiel "Projectyle" von Electronic Arts veröffentlicht wurde.

Zur Weihnachtszeit ist Last Ninja III soweit (C 64) ▶

Fun-Galaxy by PC

Die PC – Fun-Galaxy ist überall

[illegible] • Bonn • Düsseldorf • Ehingen • Erlangen • Eschborn • Essen • Gerstheim • Göttingen • Kempten • [illegible]
Mainz • Memmingen • Montabaur • Münster • Neu-Ulm • Nürnberg • Oberhausen • Passau • [illegible]
Saarlouis • Straubing • Weiterstadt • Wiesbaden • Wuppertal

Phantasien ist wieder in Gefahr. Die kindliche Kaiserin ruft um Hilfe und Bastian geht erneut auf eine Reise in das Land der Träume.

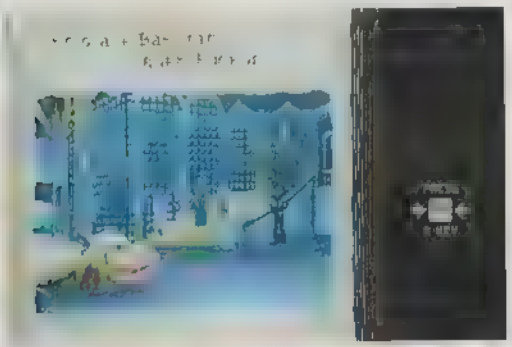
Fuchur, der Glücksdrache liebt Riesenschmetterlinge.

Die Unendliche Geschichte II

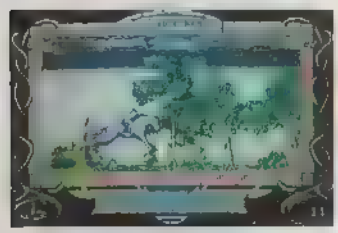
Der unendlichen Erfolgsgeschichte zweiter Teil: wieder liefert Michael Endes Märchenroman die Vorlage für einen Film, der jung und alt scharenweise in die Kinos locken dürfte. Diesmal muß Bastian die kindliche Kaiserin aus den Klauen der bösen Xayide befreien. Die Herrn über die große Leere bedroht Phantasien und nur Bastian und seine Freunde können die Welt noch retten. Natürlich treffen wir auf viele alte Bekannte, die uns schon im ersten Teil ans Herz gewachsen sind. Der gute Stubenbeißer ist inzwischen Vater geworden und hat seine liebe Not mit dem quirligen Junior. Glücksdrache Fuchur stellt seinen plüschigen Rücken wieder für gewagte Flugmanöver zur Verfügung und Freund Atreju besteht so manches Abenteuer an unserer Seite.

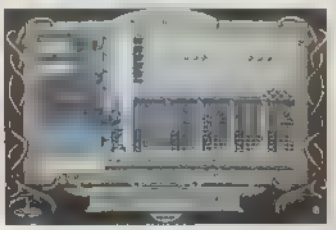
Daß "Die unendliche Geschichte II" nicht nur vergnügliche Kinostunden bereitet, sondern auch auf dem Computer eine gute Figur macht, möchte die Schweizer Software-Firma Lynel beweisen. Sechs besonders spektakuläre Szenen des Films wurden in verschiedene Actionspiele umgesetzt und in eine Rahmenhandlung eingebettet. So könnt Ihr im Sattel von Fuchur in einer rasanten 3D-Sequenz feindliche Drachen aus der Flugbahn drängen, in Plattformspielen die Silberstadt von gemeinen Monstern befreien und Euren Freund Atreju aus den Klauen der dunklen Königin retten. Ihr müßt einen waghalsigen Pferderitt durch den Orchideenwald heil überstehen und gefährliche Stromschnellen schwimmend überwinden.

Immer wenn Ihr eine Spielsequenz geschafft habt, wird Euch die weitere Handlung in einem deutschen Lesetext beschrieben. Ihr blättert mit der Tastatur durch die 'Unendliche Geschichte' und verfolgt den Fortgang der Geschehnisse. Nach einigen "Seiten" wartet dann das nächste Actionspiel auf Euch. Ein Paßwortsystem vermeidet ständiges Wiederholen von bereits gemeisterten Teilen. Pünktlich zur Weihnachtszeit könnt Ihr Euch auf allen vier Systemen nach Phantasien wagen. Der Film zum Computerspiel hatte übrigens schon am 25. Oktober Premiere. *vw*



Lektüre der Zukunft: Umblättern per Tastendruck (MS-DOS/VGA)





Drei Sequenzen aus dem Actionspiel zur unendlichen Geschichte (MS-DOS/VGA)

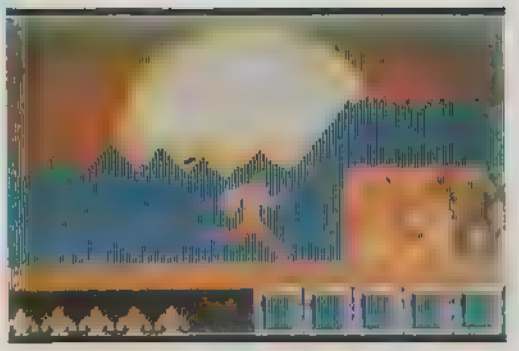
ERIC
ocean

LYNX LABSAL

Das tragbare Videospiel von Atari litt bislang an einer schweren, aber nicht unheilbaren Krankheit: Software-Mangel. Vitamintabletten helfen dem schwarz gekleideten Patienten und seinen "Angehörigen" leider nicht weiter. Die Software-Industrie hält das einzige Heilmittel in ihren mächtigen Pranken: Spiele. Nach anfänglichem Zögern sieht die Modulzukunft inzwischen etwas besser aus. Wir konnten bereits einen Blick auf die Neuheiten werfen, die bis spätestens Frühjahr '91 in Deutschland für das Lynx erscheinen sollen.

An erster Stelle steht Ataris legendärer Arcade-Hit **Roadblasters**. Diese Mischung aus Autorennen und Actionspiel zeigt gekonnt die technischen Fähigkeiten des Lynx auf. Die 3D-Grafik ist ein Augenschmaus: rasant und sehr fließend. Sowohl die Objekte am Straßenrand (Bäume und Selbstschußanlagen) als auch die Autos auf dem dreispurigen Highway nähern sich nicht ruckartig, sondern erstaunlich sanft Pixel für Pixel. Auf den ersten Blick ist die Lynx-Version die bislang beste Umsetzung von Roadblasters.

Zwei weitere Neuheiten sind ebenfalls schon ein paar Jahre alt, haben sich allerdings nicht ganz so gut gehalten. Das Geschicklichkeitsspiel **Paperboy** (ein Zeitungsjunge versorgt die Nachbarschaft mit den Morgenblättern und muß auf seinem Fahrrad allerlei Hindernissen ausweichen) sowie das Actionspektakel **Xenophobe** (eine Weltraumstation ist Zimmer für Zimmer von widerlichen Aliens zu befreien) entsprechen größtenteils den Automatenvorbildern, mangelt es aber an spielerischer Frische. Damit kann wiederum ein neues Ballerspiel aufwarten, das von Chuck "Chip's Challenge" Sommerville und Stephen "Summer Games" Landrum programmiert wurde. In **Zalor Mercenary** kämpft sich ein Raumschiff durch acht vertikal scrollende Levels. Extrawaffen sammelt man entweder unterwegs ein oder kauft sie sich im Shop. Die Auswahl ist prächtig und rundet den positiven Gesamteindruck ab. Wer sich noch nicht zu alt fühlt, der darf demnächst eine Verwandte der immer mampfenden gelben Grinsekugel "Pac-Man" durch Labyrinthe geleiten. In **Ms Pac-Man** warten vier unterschiedliche Levels auf die pillenversessene Naschkatze. Die Plagegeister Inky, Pinky, Blinky und Sue sind natürlich mit von der Partie. Ein Festschmaus für Nostalgieanfällige. Weniger niedlich, dafür um so rabiater gehen bis zu vier Gorillas in **Rampage** (ebenfalls ein älterer Arcade-Hit) ans Werk. Wer die meisten Häuser einer Stadt in Schutt und Asche legt, darf sich den Siegerkranz umhängen. Außerdem sind für die nächste Zeit noch **Rygar** (gehaltvolles Actionspiel mit hübscher Grafik), Checkered Flag (Autorennen) und **Vindicators** (prima Actionspektakel mit futuristischen Panzern) angekündigt. *mg*



Hurtig: Das Actionspiel Rygar macht dem Lynx Beine (Lynx)

Vielhaltig: Extrawaffen en masse bietet das vertikal scrollende Ballerspiel Zalor Mercenary (Lynx) ▲

Schnell: Bei dem rasanten Autorennen Roadblasters läßt das Lynx seine Muskeln spielen (Lynx) ▼

Amerikanisch: Paperboy

Rabiat: Rampage

Außerirdisch: Xenophobe

FINALE
BONACO Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bonaco
Spielen? Möchten Sie [illegible] zum
Spielablauf [illegible]
Experten helfen weiter
Mo.–Fr. von 15.00 bis [illegible]
Uhr. Ein Anruf genügt.
Tel. 06 [illegible]
Schriftliche Anfragen nur
gegen Rückporto
elite

CHART

COMPUTERSPIELE

	[illegible]	[illegible]
1	Pro Boxing Simulator	Code Masters
2	Shadow Warriors	Ocean
3	Paperboy	Encore
4	Match Day II	Hit Squad
5	Fantasy Dizzy	Code Masters
6	Temple of Doom	Kixx
7	Treasure Island Dizzy	Code Masters
8	Rock Star	Code Masters
9.	Road Blasters	Kixx
10.	Kick Off II	Anco

COMPUTERSPIELE

	TITEL	[illegible]
1	Railroad Tycoon	Microprose
2	PGA Tour Golf	Electronic Arts
3.	LHX Attack Chopper	Electronic Arts
4	Ultima VI	Origin
5	Populous	Electronic Arts
6	Flight of the Intruder	Spectrum Holobyte
7	Secret of the Silver Blades	SSI
8	Silent Service II	Microprose
9	Their finest Hour	Lucasfilm Games
10.	Champions of Krynn	SSI

VIDEOSPIELE

	[illegible]	[illegible]	HERSTELLER
1	Tetris	Game Boy	Nintendo
2	SD Hero	Nintendo	Bandai
3.	Dragon Quest IV	Nintendo	Enix
4	Super Mario Land	Game Boy	Nintendo
5.	Soccer	Nintendo	Technos
6.	Final Fantasy III	Nintendo	Square
7.	Battlefield	Nintendo	Namcot
8.	Super Mario Bros. III	Nintendo	Nintendo
9.	[illegible]	Game Boy	Nintendo
[illegible]	Hyper Pro Ken III	Nintendo	Culture Brain

VIDEOSPIELE

	TITEL	SYSTEM	HERSTELLER
1	Super Mario Bros. III	Nintendo	Nintendo
2	Final Fantasy	Nintendo	Enix
3.	Tetris	Nintendo	Nintendo
4.	Super Mario Land	Game Boy	Nintendo
5.	Super Mario Bros. II	Nintendo	Nintendo
6	Super Contra	Nintendo	Konami
7	Ninja Gaiden I	Nintendo	Tecmo
8.	Bases Loaded	Nintendo	Jaleco
9	Nemesis	Game Boy	Konami
10.	NFL Football	Game Boy	Konami

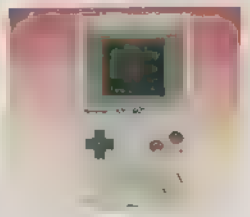
LESER-HIT

		TITEL
1.	(2)	Pirates
[illegible]	(1)	Indiana Jones and the last Crusade
3.	(3)	Populous
[illegible]	(6)	Sim City
[illegible]	(7)	Zak McKracken
[illegible]	(4)	Kick Off
[illegible]	(5)	Their finest Hour
[illegible]	(8)	Rainbow Islands
[illegible]	(10)	Maniac Mansion
[illegible]	(10)	Turrican
[illegible]	(13)	Ultima VI
[illegible]	(9)	Dungeon Master
13.	(15)	Champions of Krynn
[illegible]	(—)	Microprose Soccer
[illegible]	(19)	Xenon II
[illegible]	(12)	Oil Imperium
[illegible]	(—)	Railroad Tycoon
[illegible]	(20)	Kick Off II
[illegible]	(17)	Starflight
20.	(—)	Klax

Jeden Monat stimmen die *POWER PLAY*-Leser darüber ab, wer in die Top 20 kommt. Neben der Gesamtwertung, die alle Systeme berücksichtigt, ermitteln wir die individuellen Top 5 für einzelne Computer- und Videospiel-Systeme. Um bei den Leser-Hits mitzumachen, müßt Ihr uns die beigeheftete Mitmachkarte zurückschicken (Ihr findet sie nach Seite 58). Dort könnt Ihr Eure drei aktuellen Lieblingsspiele eintragen. Bitte vergeßt nicht, Euren Computertyp anzugeben. Unter allen Einsendern verlosen wir diesmal einen Game Boy inklusive zwei Modulen nach Wahl, der uns freundlicherweise von Flashpoint in Koblenz zur Verfügung gestellt wurde. Als Trostpreise gibt's etliche Computer- und Videospiele. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. *mg*

Je ein Musikvideo haben gewonnen: Manfred Böhl aus Marburg, Rene Deuss aus Neuss, Dominik Meinhard aus Mainz, Klaus Muri aus Weißenohe, Marc Nadzeika aus Mölln. Je ein Spiel geht an Marco Dacker aus Bornheim, Roger Keider aus Mannheim und Sven Kotz aus Celle.

Die Gewinner von Ausgabe 10



Der Hauptpreis: ein Game Boy

ATTACK

TPARADE

Microprose	36	Monat
Lucasfilm Games	12	Monat
Electronic Arts	17	Monat
Maxis	11.	Monat
Lucasfilm Games	25.	Monat
Anco	16.	Monat
Lucasfilm Games	9.	Monat
Ocean	6	Monat
Lucasfilm Games	32.	Monat
Rainbow Arts	3.	Monat
Origin	3.	Monat
FTL	25.	Monat
SSI	3.	Monat
Microprose	21.	Monat
Imageworks	12.	Monat
Reline	10.	Monat
Microprose	1.	Monat
Anco	3.	Monat
Electronic Arts	5.	Monat
Domark/Tengen	1.	Monat

FLASH PUNKT
Im Gifenacker 4 • 5400 Koblenz
Te 02606/331

VERKAUFS HITS

1. Super Shinobi
Mega Drive
2. Thunder Force III
Mega Drive
3. Ninja Spir
PC-Engine
4. Nemesis
Game Boy
5. Tetris
Nintendo
6. PC-Gengin
PC-Engine
7. Populous
Mega Drive
8. Moonwalker
Mega Drive
9. Alex Kidd IV
Mega System
10. Super Mario Land
Game Boy

LESER-HITS

Amiga
1. Pirates
2. Indiana Jones Adv
3. Kick Off
4. Populous
5. Their finest Hour

Atari ST
1. Populous
2. Pirates
3. Indiana Jones Adv
4. Chaos strikes back
5. Dungeon Master

C 64
1. Zak McKracken
2. Pirates
3. Microprose Soccer
4. Turrican
5. Maniac Mansion

MS-DOS
1. Ultima VI
2. Populous
3. Indiana Jones Adv
4. Railroad Tycoon
5. Sim City

PC-Engine
1. Tiger Heli
2. Formation Soccer
3. Cybercore
4. Gunhed
5. Nectaris

Mega Drive
1. Thunder Force III
2. Phantasy Star II
3. Super Shinobi
4. Golden Axe
5. E-Swat

Sega Master
1. Phantasy Star
2. Wonderboy III
3. Y's
4. Alex Kidd IV
5. Golvellius

Nintendo
1. Zelda II
2. Super Mario Bros. II
3. Tetris
4. Life Force
5. Gradius

Spielautomaten (Japan)

	TITEL	HERSTELLER
1.	Raiden	Tecmo
2.	Beastbusters	SNK
3.	Fine Lap	Namco
4.	Bonanza Bros.	Sega
5.	Columns	Sega

Spielautomaten (USA)

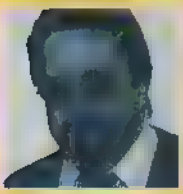
	TITEL	HERSTELLER
1.	Teenage Mutant Ninja Turtles	Konami
2.	Hard Drivin'	Atari Games
3.	Cyberball	Atari Games
4.	D. J. Boy	Sega
5.	Final Fight	Capcom

Spielautomaten (Deutschland)

	TITEL	HERSTELLER
1.	Raiden	Tecmo
2.	[illegible]	Capcom
3.	Hammerin' Harry	Irem
4.	G-Loc	Sega
5.	Final Fight	Capcom

Einsame INSEL

Silent Service II
Klax
Pirates
Transworld
Flight Simulator IV



Klaus Jürgen Kraft ist Geschäftsführer von Starbyte, die zur Zeit mehrere Wirtschaftssimulationen im Feuer haben.

WILDER A

KÜHN

ST - PC - AG

LE JEU

UBI SOFT

Von Rom bis New-York sind alle Länder in Schrecken versetzt [illegible] Machten [illegible] Sie dem [illegible] Andronen [illegible] die [illegible] zu befreien und seine Freundin Lubna wieder zu finden

Back to the Gold Age

Lage [illegible] Der [illegible] welche [illegible]

UBI S

Entertainm

ALS IHRE

STEN

RAUME

VERTRIEB
RUSHWARE
Brochweg 128-132
D-4044 KAARST 2
Karasoft Thal AG

POPULOUS FÜR FORTGESCHRITTENE

Powermonger

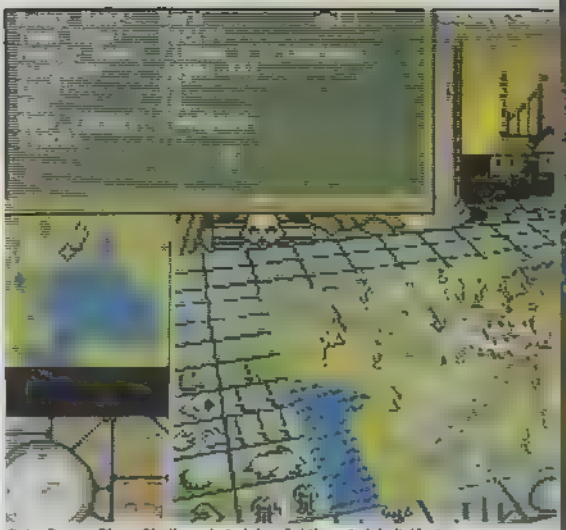
Hurra, es ist endlich da: Das neue Strategiespiel des Programmierteams Bullfrog, das vor gut einem Jahr mit "Populous" einen Verkaufsrekord nach dem anderen brach. Trotz Populous-ähnlicher Grafik spielt sich "Powermonger" ganz anders und bietet eine Fülle von Details, die auch den versierten Strategen ins Schwitzen bringen.

Powermonger ist ein Spiel der Eroberung. Ihr übernehmt die Rolle eines Herrschers, der sein Königreich verlassen mußte, das von einer Naturkatastrophe zerstört wurde. Nach langer Seefahrt kommt Ihr zusammen mit Euren treuesten Soldaten an der Küste einer Insel an, die eine ideale neue Heimat abgeben würde. Das idyllische Stückchen Land hat nur einen wesentlichen Haken: es wird bereits von anderen Herrschern regiert; drei verschiedene computergesteuerte Stämme waren vor Euch da. Euer Ziel ist es, mindestens die Hälfte der Insel zu erobern, um damit Ihr König zu werden.

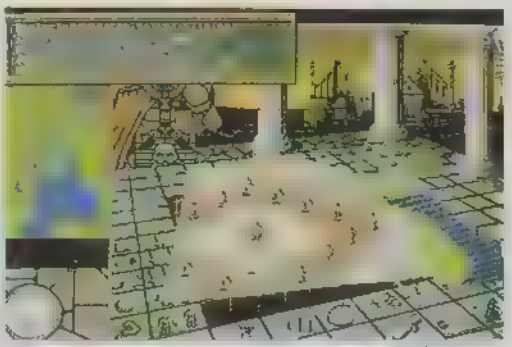
Taktik und Strategie sind bitter notwendig, wenn Ihr Euch dabei nicht eine blutige Nase holen wollt. Am Anfang ist das Häuflein Eurer Mannen noch bescheiden, die Truppe schart sich um Ihren Captain. Ein Captain ist der Anführer einer Armee sowie Dreh- und Angelpunkt des ganzen Spiels. Alle strategischen Entscheidungen gebt Ihr an einen Captain weiter. Zunächst solltet Ihr einmal das Eiland studieren, dessen Eroberung Ihr Euch vorgenommen habt. Ihr habt die Wahl, entweder auf einer per Zufall neu generierten Insel anzutreten oder im "Conquest"-Modus insgesamt 195 fest vorgegebene Levels zu knacken. Links oben seht Ihr eine Übersichtskarte der aktuellen Insel. Ihr könnt die Art der Kartendarstellung ändern. Sie kann z.B. Siedlungen, Nahrungsquellen oder Wälder und Berge hervorheben. Durch das Anklicken eines beliebigen Punkts auf der Karte erscheint im Hauptfenster in der Bildschirmmitte die Nahansicht dieser Region. Ihr könnt den Ansichtswinkel ändern sowie in mehreren Stufen ins Bild rein- und rauszoomen und damit den Betrachtungsmaßstab ändern — wer braucht da noch einen Atlas?

Beim Studium der Landschaft werdet Ihr neben Küsten, Gebirgszügen, Wasserfällen und lauschigen Tälern Siedlungen bemerken, die unter der Fuchtel anderer Stämme stehen. Die verschiedenen Sippen kann man an der Farbe ihrer Kleidung auseinanderhalten. Die Männchen wuseln munter herum. Sie bestellen ihre Felder, hüten Schafe, schippern mit Kähnen auf dem Wasser und fällen im Wald Bäume. Um nähere Informationen zu erhalten, klickt Ihr zunächst auf das Fragezeichen-Icon und dann auf die Siedlung. Ihr bekommt jetzt verraten, zu welchem Herrscher das Dorf gehört, wie viele Einwohner es hat und wie viele Nahrungsmittel und Werkzeuge seine Bürger horten. Ihr könnt sogar auf einzelne Personen klicken, um Euch über deren Namen, Gesundheitszustand, Alter und Ausrüstung zu informieren. Das läßt sich bis ins letzte Detail fortführen. Wenn z.B. auf ein einzelnes Schaf klickt, bekommt die schlichte Information "This is a sheep" geboten.

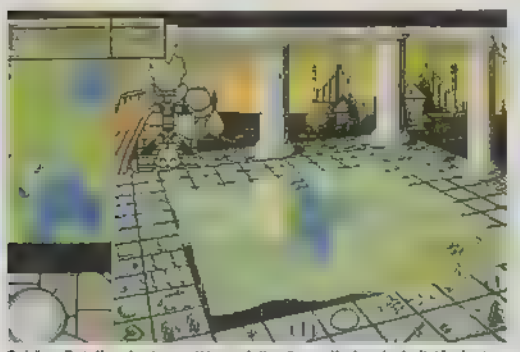
Beim Planen Eures Eroberungsfeldzugs müßt Ihr Euch genau überlegen, welche Stationen Ihr zuerst abklappert. Es bringt wenig, sich mit Hurra auf die stärkste Siedlung zu stürzen. In kürzester Zeit drehen deren bestens bewaffnete



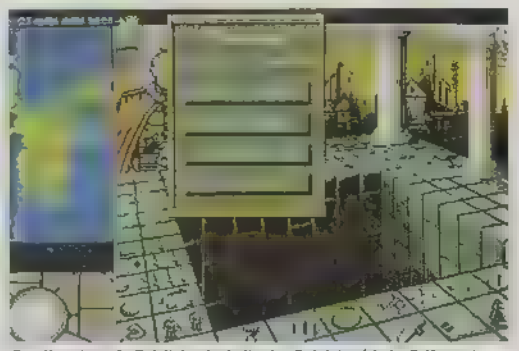
Baby-Boom: Diese Siedlung hat sich prächtig entwickelt (Amiga)



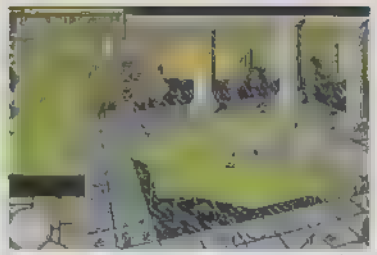
Im Winter bleiben Eure Leute am heimischen Herd sitzen (Amiga)

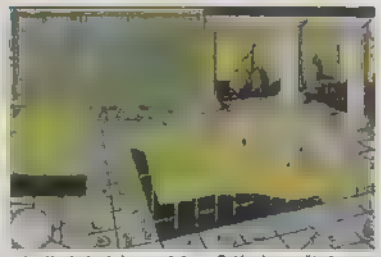


Schöne Details wie dieser Wasserfall prägen die Landschaft (Amiga)



Das Hauptmenü. Zufallslandschaft oder Spielstand laden? (Amiga)





Der selbe Kartenausschnitt zu verschiedenen Jahreszeiten: im Herbst wird geerntet, im Frühjahr gesät (Amiga)

Bewohner Eure Leute durch den Fleischwolf. Schließt also mit dem stärksten Stamm lieber einen Nichtangriffs-Pakt oder ignoriert ihn vorläufig und kundschaftet eine schwache Ortschaft mit wenig Einwohnern aus. Gebt Eurem Captain durch Anklicken der entsprechenden Icons nun den Befehl, dieses Dorf anzugreifen. Er setzt sich alsbald in Bewegung, seine Armee trottet brav hinter ihm her. Ist die Truppe am Ziel angekommen, beginnt ein Gefecht, dessen Ausgang von der Anzahl der einzelnen Spielfiguren und deren Ausrüstung abhängt. Habt Ihr die Einwohner besiegt, könnt Ihr das Dorf plündern, um an Nahrungsmittel heranzukommen. Soldaten, die nicht genug zu essen haben, leiden unter angekratzter Loyalität. Als Folge kann es passieren, daß die Männer mit knurrenden Mägen mitten in der Schlacht desertieren.

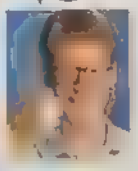
Ihr könntet Eure Armee nun fürs erste auflösen, woraufhin Eure Leute sich im Dorf häuslich niederlassen. Bewohnte Dörfer sind wichtig, um zu mehr Untertanen zu kommen, die wiederum neue Nahrung erzeugen und bessere Ausrüstung für Eure Armee erfinden können. Die Bevölkerung wächst langsam, aber stetig (irgendwann kommt halt der Klapperstorch). Auch diese Zivilisten sollten genügend zu beißen haben, sonst verlassen sie die Siedlung.

Um Euer expandierendes Territorium effektiv zu verwalten, könnt Ihr weitere Captains einsetzen. Insgesamt dürft Ihr bis zu sechs dieser Statthalter kommandieren und so mehrere Aktionen gleichzeitig ablaufen lassen (Ein Beispiel: Der erste Captain erobert ein Dorf, während der zweite Leute für seine Armee zusammentrommelt und der dritte Captain sich als Spion in einen anderen Stamm einschmuggelt und Euch über dessen Entwicklung informiert). An einen zusätzlichen Captain kommt man nur, indem man einen solchen Anführer einer anderen Armee durch das Besiegen seiner Armee gewaltsam abwirbt.

Soldaten und Nahrung können zwischen den einzelnen Captains ausgetauscht werden, die wechselnden Jahreszeiten haben unterschiedliche Ernteerträge zur Folge, das Abholzen von zuviel Wäldern kann sogar die Intervalle der gelegentlich niederprasselnden Regen- und Schneeschauer beeinflußen. Das Vorgehen eines Captains läßt sich durch das Einstellen seiner Vorgehensweise von "lasch" über "mittel" bis "agressiv" bestimmen. Besondere Beachtung gilt auch der verblüffend realistischen, digitalisierten Soundkulisse: Schafe blöcken, Vögel zwitschern und schaung heult der Wind in der rauhen Jahreszeit. Das Spektakel klingt nicht nur gut, sondern gibt auch Hinweise. Wenn Ihr z.B. beim Betrachten eines gegnerischen Dorfes hurtiges Hämmern und Sägen hört, bedeutet dies, daß dessen Einwohner wohl gerade über einer neuen Erfindung brüten.

Die Geschwindigkeit, mit der die Spielwelt simuliert wird, darf geändert werden. Außerdem könnt Ihr jederzeit den Spielstand auf Diskette speichern. Zwei Spieler können gleichzeitig antreten, wenn ihre Computer ähnlich wie bei Populous mit einem Nullmodem-Kabel verbunden werden. In Kürze soll eine Datendiskette zu Powermonger erscheinen, die neue Landschaften bieten wird. *hl*

Super!



Nie zuvor wurde eine Welt so detailliert lebendig und lebendig simuliert. Die einzelnen Schäfer, Bauern und Soldaten wachsen einem dermaßen ans Herz, daß man es sich zweimal überlegt, ob man sie in die Schlacht schickt oder weiter ihrem friedlichen Tagewerk nachgehen läßt. In Sachen Benutzerführung bietet "Powermonger" den gleichen hohen Standard wie der geliebte Vorgänger. Mit ein paar Icons lassen sich erstaunlich komplexe Aktionen auslösen. Das Sahnehäubchen auf dem Programm ist aber zweifellos die fantastische Grafik, ansehen und staunen. Eine Einschränkung, bei aller Begeisterung muß man aber machen: Da Powermonger mehr strategische Entscheidungen vom Spieler fordert, spielt es sich etwas umständlicher als Populous. Ein Manko, mit dem es sich aber vorzüglich leben und taktisch planen läßt.

Gut!

In Powermonger steckt spielerisch mehr als in Populous, aber es macht nicht ganz so viel Spaß. Was wie ein im Fieberwahn infolge durchspielter Nächte herangereifter Widerspruch klingt, ist recht einfach zu erklären. Das Schöne an Populous war, daß man's gleich kapierte, aber dank vieler Landschaften und des Schadenfreude-Effekts beim Disaster-Auslösen lange spielte. Powermonger wird nicht ganz so viele Spieler ansprechen, denn es erfordert eine längere Einspielzeit und vor allem viel genaueres Planen und Taktieren. Das ist zwar ein theoretischer Garant für eine sehr hohe Langzeitmotivation, aber teilweise artet das Spielen von Powermonger richtig in Arbeit aus. Daß das Programm trotzdem mehr Spaß macht als die meisten anderen Strategiespiele, liegt an der hervorragenden "Weltsimulation". Es macht sogar Spaß, eine Weile lang nur zuzusehen, was sich in der Powermonger-Welt abspielt, ohne aktiv einzugreifen. Wer einen relativ einfach zu bedienenden, grafisch spektakuläres und dennoch verzwicktes Plan- und Klick-Programm sucht, bekommt hier viel Gutes geboten. Wenn man hingegen eisern auf die fröhlichen und unkomplizierten Erdbeben- und Sintflutorgien von Populous steht, muß man sich noch etwas gedulden. Die Programmierer wollen nach wie vor das offizielle "Populopus II" schreiben, mit dessen Erscheinen aber nicht vor Ende 1991 zu rechnen ist.

TECK BRIEF

Genre: Strategie
Hersteller: Electronic Arts, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS	AMIGA 82%
in Vorbereitung	Grafik: 86% Sound: 78% Schwierigkeit: mittel
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	nicht geplant

Arcade Action f

Amstrad
Spectrum
Atari ST

Capcom is a registered trademark of Capcom U.S.A., Inc. U.N. Squadron™ ©1989 Capcom U.S.A., Inc. All rights reserved.

CAPCOM USA

U S G

U.S. Gold Ltd, Units 2/3 Holford Way, Ho

rom the Leaders!
STRIDER
SEGA™
OLD®
STRIDER™ II
POLICE DEPARTMENT
CITY OF LIBERTY
ESWAT
ESWAT™
Birmingham B6 7AX. Tel: 021 625 3366.

BUCK IST FÜR UNS ALLE DA

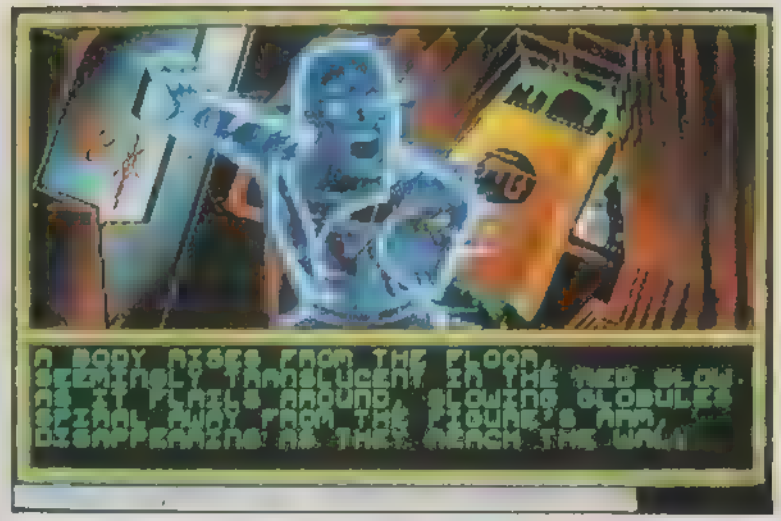
Buck Rogers: Countdown to Doomsday

Raumschiff gegen Raumschiff (MS-DOS/VGA)

Wenn Rollenspieler nicht mehr von Schwertern und Orks schwärmen, sondern von Lasern und Aliens träumen, so könnte das neueste Rollenspiel von SSI daran Schuld sein. Mit "Buck Rogers: Countdown to Doomsday" wagen sich die Macher der populären AD&D-Rollenspiele ins Science-fiction-Szenario. Magie ade. In der Zukunft regieren Technik, Intelligenz und High-Tech-Waffen.

Buck Rogers ist eine der schillernsten Figuren der klassischen Science-fiction. Vor allem in seinem Heimatland, den USA, genießt der gute Buck seit sechs Jahrzehnten enorme Popularität. Er ist ursprünglich eine Comic-Figur, tauchte aber auch in Spielfilmen, TV-Serien und nicht zuletzt in einem Brettrollenspiel auf. TSR, die Erfinder der AD&D-Fantasy-Rollenspiele, landeten mit der Reihe der "Buck Rogers in the 25th Century"-Reihe einen satten Erfolg. Nachdem die kalifornische Software-Firma SSI mit den Umsetzungen der AD&D-Titel auf Computer sehr erfolgreich war, erhielt sie auch den Zuschlag für die Buck-Rogers-Spiele. "Countdown to Doomsday" ist das erste Buck Rogers-Rollenspiel für Computer; weitere Titel sind in Vorbereitung.

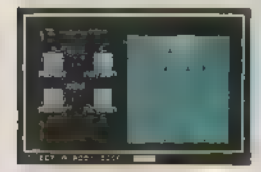
Die Hintergrundstory zu Countdown to Doomsday enthält so ziemlich alle Elemente einer klassischen Science-fiction-Geschichte. Im Jahre 2456 hat die Menschheit Merkur, Mars und Venus kolonisiert, doch um die gute alte Erde gibt's ein Riesengebalge. Die diktatorische Regierungspartei RAM hat den Planeten unter seiner Fuchtel. Das Oberhaupt der Unterdrücker ist ein Bösewicht mit dem köstlichen Namen Simund Holzerhein. Doch die Befreiungsorganisation NEO hat Glück, denn sie entdeckt ein altes Raumschiff, in dem der legendäre Held Buck Rogers seit fast 500 Jahren im Tiefschlaf lag. Kaum ist Buck aufgetaut, ergreift er die Initiative. Durch einen Überraschungsangriff zerstört er das Verteidigungssystem der Erde, woraufhin Holzerhein und seine Schergen fluchend das Weite suchen.

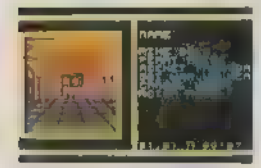


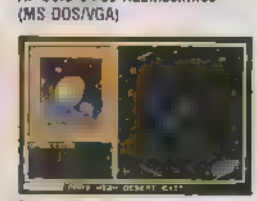
An Bord des fremden Raumkreuzers macht Euer Team eine geisterhafte Entdeckung (MS-DOS/VGA)

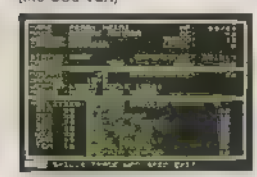
NEO macht sich daran, die reichlich runtergekommene Erde wieder aufzubauen, doch der Friede hält nicht lange vor. Gelegentliche Attacken von RAM-Raumverbänden beweisen, daß die einstigen Diktatoren sich die Erde wieder unter den Nagel reißen wollen. NEO wirbt deshalb hoffnungsvolle

Kampfgetümmel auf der Venus (MS-DOS/VGA)


Welches Icon hätten Sie gern? (MS-DOS/VGA)


An Bord eines Raumschiffes (MS-DOS/VGA)


Fesch: die Sternenkarte (MS/DOS VGA)


Statistik: ein Blick auf die Charakterwerte (MS-DOS/VGA)

Techniker, Mediziner, Piloten und Söldner an, um schlagfertige Weltraumpatrouillen aufzustellen. Eines dieser Teams steuert Ihr. In Eurem Team haben sechs verschiedene Personen (Charaktere) Platz, deren "Geburt" am Anfang des Spiels steht.

Von den AD&D-Titeln her ist man Zauberer und Ritter, Gnome und Elfen gewohnt. Vergeßt den ganzen Märchenkram — in der Welt von Buck Rogers ist die Auswahl an Rassen und Klassen ganz auf Science-fiction getrimmt. Es gibt fünf Rassen, die alle bestimmte Stärken und Schwächen in den sieben Grundwerten haben: die die Fähigkeiten eines Charakters festlegen: Kraft, Ausdauer, Schnelligkeit, Charisma, Intelligenz, Weisheit und Technologie-Know-how. Zur Auswahl stehen Erdlinge, Marsianer, Venusianer, Merkurianer, Tinker (schlaue Kreaturen aus dem Genlabor) und Desert Runner (löwenähnliche Kampfexperten). Weiter geht's mit der Wahl eines Berufs. Folgende Karrieren stehen Euren Spielfiguren offen: Rocket Jock (Pilot), Krieger, Ingenieur, Dieb und Mediziner.

Ihr dürft bestimmte Fähigkeiten Eurer Charaktere durch die Vergabe von Skillpoints schulen. Bei jeder Beförderung eines Charakters kommen weitere Skillpoints dazu, so daß man die Talente seiner Spielfiguren allmählich ausbauen kann. Es gibt etwa 60 solcher Fähigkeiten, auf die ein Charakter außerdem abhängig von seinem Beruf einen Bonus erhalten kann. Von taktischem Gespür in Kämpfen über Programmieren, Schlösser knacken und das effektive Bewegen bei Schwerelosigkeit bis hin zur Reparaturkunst wurde an so ziemlich alles gedacht. Dieses Talentsystem ist eine Art Ersatz für die Fantasy-Zaubersprüche, die bei einem Science-fiction-Rollenspiel wohl etwas fehl am Platze wären.

Das Grundspielprinzip erinnert an die AD&D-Rollenspiele von SSI. Beim Herumlaufen in Raumschiffen oder auf Planeten seht Ihr die Umgebung aus der Sicht der Charaktere. Kommt es zu einem Kampf, wird auf eine Seitenansicht umgeblendet. Hier könnt Ihr jeden Charakter einzeln positionieren und Kommandos geben. In einigen Gefechten stehen Euch computergesteuerte Spielfiguren bei, die "NPCs" ("Non-Player-Characters"). Hat einer Eurer Charaktere einen guten Wert beim Talent "Leadership", dann dürft Ihr einige der NPCs, die sich in seiner Umgebung aufhalten, wie normale Spielfiguren steuern.

Durch das futuristische Szenario wirkt die Verwandtschaft zu den AD&D-Titeln nicht allzu aufdringlich. Neben den neuen Rassen, Klassen und den Skillpoints stößt man auf völlig neue Monster (darunter auch Roboter) und Waffen. Hier geht es mit Laserpistolen, Mikrowellenstrahlern und Raketenwerfern den Gegnern an den Kragen. Besondere Sorgfalt widmeten die Spiel-Designer den Granaten. Es gibt ein halbes Dutzend Sorten mit verschiedenen Spezialwirkungen — da lacht das Pyromanenherz.

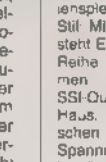
Da die Sonnensystempatrouillen nicht immer friedlich verlaufen, kommt es manchmal zu zünftigen Raumschlachten. Hier steuert Ihr den Piloten Eures Schiffs und entscheidet über Ausweichmanöver, Rammversuche und das Zielen mit der Bordkanone.

Euer Team muß ein gutes halbes Dutzend recht umfangreicher Missionen bestehen, in deren Verlauf der neueste Superschurkenplan der bösen Buben von RAM deutlich wird. Im Handbuch muß man öfters einen Textabsatz nachschlagen, der Details zur Handlung erläutert. Wir wollen nicht zuviel von der Handlung verraten, doch Science-fiction-Fans werden bestens bedient. Schon die erste Mission im "Aliens"-Gruselstil hat ein paar nette Gags zu bieten. Der Schwierigkeitsgrad der Kämpfe kann eingestellt werden.

Laßt Euch von unseren Bildschirmfotos der englischen Version nicht irritieren: Buck Rogers erscheint in Kürze komplett in Deutsch (gilt sowohl für das Handbuch als auch für die Texte auf dem Bildschirm). Wir testeten die MS-DOS-Version, die 640 KByte RAM benötigt und CGA-, EGA- sowie VGA-Karten ausnutzt. Die Amiga-Version soll etwa Anfang 1991 erscheinen und wird 1 MByte RAM benötigen.

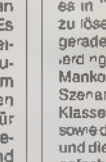
hl

Gut!



Fröhliche Zeiten für die Freunde von Rollenspielen im AD&D-Stil: Mit Buck Rogers steht Euch eine neue Reihe von Programmen in bewährter SSI-Qualität ins Haus. Zu einer frischen Story mit viel Spannung gibt's ein bewährtes leicht restauriertes Spielsystem. Countdown to Doomsday ähnelt den AD&D-Programmen, doch vor allem durch die erlernbaren Talente und das schnellere, etwas komfortablere Kampfsystem spielt es sich erfreulich frisch. Die Grafiken sehen sowohl unter VGA als auch unter EGA gut aus. Ein wenig geärgert hat mich die recht dünne Anzahl von Missionen: Geübte Rollenspieler haben das Programm binnen einer Woche gelöst. SSI sollte seinen Kunden mehr Spiel fürs Geld bieten. Empfehlenswert ist Countdown to Doomsday auf jeden Fall. Wer eine Vorliebe für Rollenspiele mit Science-fiction-Szenario hat, kann zur Zeit nichts Besseres bekommen.

Gut!



Zugegeben, die Anzahl der Aufträge, die es in "Buck Rogers" zu lösen gilt, ist nicht gerade gewaltig, allerdings wird dieses Manko durch das SF-Szenario, die neuen Klassen und Rassen sowie das Skill-System und die heißen Raumgefechte aber wettgemacht. Außerdem ist es mal wieder eine erfrischende Abwechslung, statt mit dem Breitschwert auf Orks mit dem Laser auf Roboter einzuprügeln. Dank der, bis auf wenige Veränderungen, gewohnten Benutzerführung finden sich Umsteiger (von den AD&D Fantasy-Welten) und Neueinsteiger wunderbar leicht zurecht. Wie schon bei Spielen wie "Pool of Radiance" oder Curse of the Azure Bonds ist die spannungsgeladene Geschichte die sich wie ein roter Faden durchs Programm zieht, das schönste — dafür läßt man so manchen SF-Roman stehen.

STECKBRIEF

Genre: Rollenspiel
Hersteller: SSI, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS	83 %
Grafik: 78 %	Sound: 41 %
Schwierigkeit: mittel	

AMIGA	
in Vorbereitung	

ATARI ST	C 64
nicht geplant	in Vorbereitung

DES KÖNIGS SCHÄTZCHEN

Kings Bounty

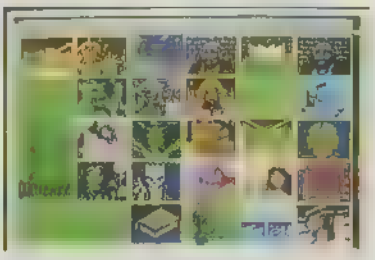
New World Computing meldet sich zurück. Nach dem Rollenspiel "Might & Magic II" und dem atomaren Drama "Nuclear War" gibt's nun wieder ein Fantasy-Spiel. "Kings Bounty" spielt in einem fernen sagenhaften Land. Der König, der die vier Kontinente des Landes beherrscht, hat arge Probleme. Der Oberschurke Arech Dragonbreath hat dem König das Zepter der Ordnung gestohlen und es irgendwo auf den vier Kontinenten vergraben. Wenn das Zepter nicht binnen einer bestimmten Frist zum König zurückgebracht wird, löscht eine Katastrophe das Land aus.

Wer das Zepter wiederfinden soll, ist jedem klar: Ihr! Bevor Ihr Euch auf die Suche macht, könnt Ihr aus vier verschiedenen Spielfiguren Euren einsamen Helden herauspicken. Jeder Charakter hat so seine Vor- und Nachteile. Der Barbar kann gut Armeen befehligen, ist aber im Zaubern ziemlich dämlich, die Magierin kann dafür von Anfang an mit Zaubersprüchen um sich werfen. Zusätzlich darf man zwischen fünf Schwierigkeitsgraden auswählen. Je höher dieser ist, desto weniger Zeit habt Ihr, das Zepter wiederzufinden.

Im Gegensatz zu anderen Rollenspielen kann Euer Charakter nicht selbst kämpfen. Wilde Schlachten mit Gegnern müssen angeheuerte Armeen für ihn erledigen. Insgesamt dürfen fünf verschiedene Truppen gleichzeitig unter Euer Kommando gestellt werden. Welche Truppen und wie zahlreich sie sind, hängt von Eurer persönlichen Erfahrungsstufe ab. Insgesamt stehen 25 verschiedene Rassen im Laufe des Spiels für Eure Armeen zur Verfügung. Da findet der Feldherr vom Bauern bis zum Drachen alles, was das Herz begehrt.

Der Charakterbildschirm unseres aktuellen Helden (MS DOS/VGA)

In der Stadt ist was los (MS-DOS/VGA)


Wie weit ist das Puzzle? (MS-DOS/VGA)

Um das Zepter zu finden müßt Ihr ein Bilderpuzzle zusammensetzen. Hinter 17 kleinen Bildchen verbirgt sich der Lageplan des Zepters. Durch das Erledigen von Aufträgen und Finden spezieller Gegenstände werden die Bildchen weg-, und ein Kartenteil eingeblendet. Nach einer bestimmten Anzahl geschaffter Aufträge werdet Ihr vom König befördert. Vorher Ihr erhaltet ein höheres Gehalt und dürft mehr Truppen anheuern. Ein weiterer Weg um zu einer größeren Armee zu gelangen, ist das Sammeln von Schatztruhen auf den Kontinenten. Findet Ihr ein solches Kästchen, werdet Ihr gefragt ob Ihr Euch persönlich bereichern oder das Geld an die Truppen verteilen wollt. Durchs auftreten dürft Ihr weitere Monster rekrutieren.

Kings Bounty benötigt einen PC mit mindestens 384 KByte RAM und eine Hercules-, CGA-, EGA- oder VGA-Grafikkarte. *mh*

Gut!

Aber hoppla, was ist denn das? Wer von New World Computing ein neues Rollenspiel im "Might & Magic" Stil erwartet, wird ganz schön überrascht. Nach anfänglicher Skepsis über das Gebräu aus Rollenspiel-Taktikelementen und ein bißchen Action hat mich "Kings Bounty" nach einigen Spielsitzungen katerwischt. Nächtelanges Suchen nach dem verlorenen Zepter waren die Folge. Neben den, unter EGA und VGA, bunten und animierten Grafiken sorgt das Rekrutieren der Monstertruppen (endlich ein paar Drachen in der Armee) und das taktische Kampfsystem für Abwechslung im Rollenspielerlei. Zwar stehen dem eigenen Charakter nur eine Handvoll verschiedener Gegenstände zur Verfügung, aber fast zwei Dutzend zu lernende Zaubersprüche machen dieses Manko wieder wett. Einziger Knackpunkt: Mit viel Glück kann man Kings Bounty schon in einer guten Stunde lösen. Danach fängt man aber gerne wieder von vorne an, weil der Spieler noch lange nicht alles vom Programm gesehen hat.

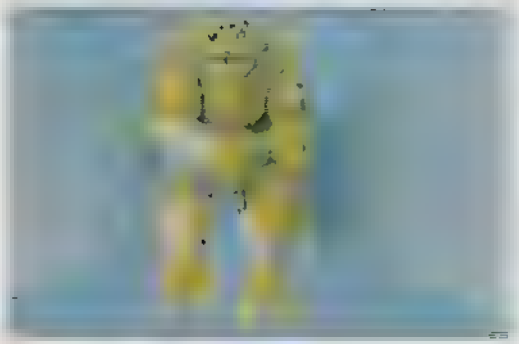
Gut!

Nett, nett. So sieht also "Battlemaster" auf amerikanisch aus. Trotz einfacher Grafik macht es bei "Kings Bounty" Spaß, seine Monsterhorden durch die Fantasy-Landschaft zu führen. Dank unkomplizierter Steuerung hat man sich innerhalb weniger Minuten prächtig eingespielt. Ab da heißt's Einsammeln und Mitnehmen, was nicht niet- und nagelfest ist. Ein erfrischend einfaches Strategie-/Rollenspiel bei dem der Fantasy-Fan voll auf seine Kosten kommt. Wer also auf Schätze, Zaubersprüche und miese Gesellschaft steht, nicht jedoch auf rollenspieltypische Frusterlebnisse, ist mit Kings Bounty bestens beraten. Hardcore-Strategen und High-Level-Rollenspielern dürfte die Schatzsuche jedoch ein paar Erfahrungsstufen zu einfach sein.

STECKBRIEF

Genre: Rollenspiel
Hersteller: New World Computing, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS 72%	AMIGA
Grafik 63% Sound 26%	in Vorbereitung
Schwierigkeit: mittel	
ATARI ST	**C 64**
nicht geplant	in Vorbereitung

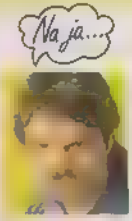


Schlafe mein Monster, schlaf mit Corporation ein (Amiga)

MUTANTEN UND MÜDIGKEIT

Corporation

UCC ist eine gewaltige Firma, die sich durch die Herstellung guter Haushaltsdroiden einen Namen gemacht hat. Leider sickerten in letzter Zeit einige Gerüchte durch, daß UCC ein genetisches Wesen für Kampfzwecke konstruiert und verkauft hat. Ihr steuert via Maus in dem Action-Adventure mit Rollenspieleinschlag "Corporation" einen Geheimagenten, der in der 16 Stockwerke großen UCC Zentrale für die Gen-Fummelei Beweise finden soll. Am Anfang darf Ihr Euch einen von sechs vorgefertigten Charakteren aussuchen. Seid Ihr in dem Gebäude, seht Ihr umliegende Gänge in einer 3D-Perspektive. Feindliche Roboter oder Gen-Monster seht Ihr schon von weitem und könnt entsprechend reagieren. Die Wände sind in ausgefüllter 3D-Grafik gehalten. Monster und Einrichtungen sind mit Bitmap-Grafiken gemalt. Um Eure beim Spielbeginn noch ziemlich magere Ausrüstung zu verbessern, findet Ihr in dem Gebäudekomplex kleine Kuppeln mit neuen Waffen, Medizin, Gasmasken und anderen nützlichen Gegenständen. *mh*



In "Corporation" stecken eine ganze Reihe tamoser Ideen, die leider dank der miesen technischen Ausführung und der mangelhaften Spielbarkeit im Keim erstickt werden. Das Szenario ist wirklich nett und die Gebäudeetagen verzwickt. Aber was nutzen mir denn diese feinen Sachen, wenn sich Corporation spielt wie ein feuchter Putzlumpen? Die Grafik ist so langsam, daß man vor dem Monitor einschläft. Die Steuerung ist schwammiger als ein Becher Wackelpudding. Und da der Schwierigkeitsgrad von vornherein sehr hoch angesetzt ist, kommt nach einer Stunde Spielens der große Frust.

STEM BRIEF

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Core, Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS	AMIGA 41%
in Vorbereitung	Grafik 44% Sound 48% Schwierigkeit schwer
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	nicht geplant

BONICO
IHR SOFTWARE PARTNER

BONICO-NEWS

Wußten Sie,

...daß es das superschnelle Future-action-bob-slice-renn-Spiel ***"S.T.U.N. Runner"*** nun auch für den Heimcomputer gibt? Nein, dann wissen Sie es jetzt, und natürlich mit deutscher Anleitung ...

...daß das Transportieren von Gütern nicht nur ein Full-Time-Job für Spediteure ist, sondern die Nerven kitzelt bis zum bitteren Ende? Versuchen Sie es mit ***"Transworld"***, mit deutscher Anleitung und deutscher Benutzerführung ...

...daß am Anfang Gott Himmel und Erde erschuf und sein Werk in sieben Tagen vollendete? Mit ***"Sim Earth"*** können Sie sich alle Zeit dieser Welt lassen. Die Programmierer von Sim City haben ein weiteres Computer-Wunder vollbracht, und alles mit deutscher Anleitung – Sie werden es brauchen!

Für uns ist es eine Selbstverständlichkeit!

Deshalb achten Sie darauf:
Alle BONICO-Spiele haben einen original BONICO-Aufkleber!

Bei Grauimporten finden Sie diese Vorteile nicht!

DER BARDE IM WELTALL

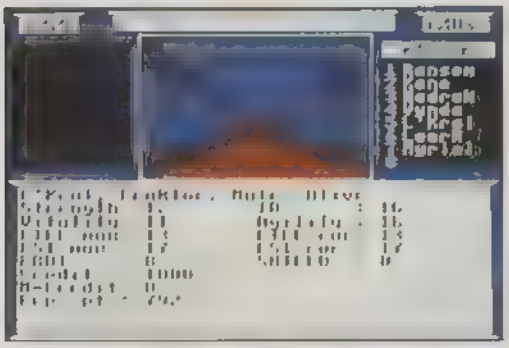
Centauri Alliance

Es war lange still geworden um den "The Bard's Tale I & II"-Programmierer Michael Cranford. Mit dem SF-Rollenspiel "Centauri Alliance" meldet er sich nun bei seiner Fan-Gemeinde zurück.

Die Galaxis des 23. Jahrhunderts befindet sich im Krieg. Das bekannte Universum ist in viele kleine Reiche zersplittert, die sich untereinander an die Gurgel gehen. In diesen unruhigen Zeiten übernehmt Ihr eine bis zu achtköpfige Party, um im All für Ruhe zu sorgen. Michael Cranford hat sein bewährtes "Bard's Tale"-Spielprinzip ordentlich aufgepeppt. Zwar sind alle ursprünglichen Elemente noch vorhanden, wurden aber bei Centauri Alliance um eine Menge neuer Features erweitert. So finden alte Bard's Tale-Hasen immer noch die gewohnte 3D-Sicht der Labyrinthe, die animierten Bilder der Charaktere oder der Feinde, tiefe Dungeons und tonnenweise Gegenstände. Auch Zaubersprüche, hier PSI-Kraft genannt, sind massenhaft vertreten. Rund 85 solcher PSI-Formeln dürfen Eure Charaktere im Laufe des Spieles erlernen.

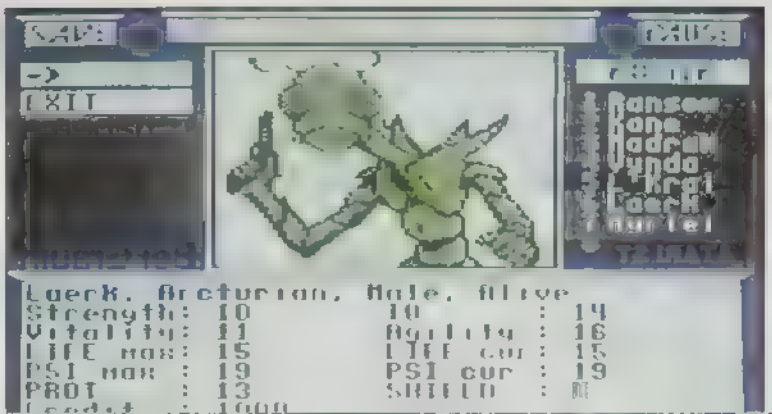
Neu sind auch das feine Automapping, ein Skillsystem la "Wasteland" und die Benutzerführung via Maus oder Joystick. Ein besonderes Augenmerk hat Michael Cranford auf das Kampfsystem gelegt. Statt dem simplen "Trantor hits 1 Ork for 12 Hitpoints, killing him" gibt es nun taktische Auseinandersetzungen. Für Kämpfe wird eine 3D-Fläche aus Sechsecken eingeblendet, auf denen Eure Charaktere und die Gegner stehen.

Übrigens wird "Centauri Alliance" zur Zeit nicht offiziell in Deutschland vertrieben, sondern ist nur als Import zu bekommen. Fragt also bei Eurem Händler nach, ob er das Spiel für Euch besorgen kann. *mh*



Wie gehabt: Dungeons in 3D. Neu: das famose Automapping (C 64)

Taktischer Kampf statt simplen Geprügel (C 64)

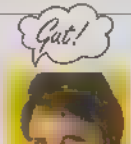


Statt eines Barden samt Feuerhorn gibt's wehrhafte Insekten (C 64) ▶

Gut!

Endlich hat mein alter C64-Rollenspieltrupp wieder was zu tun. Die Möglichkeit, eigene Charaktere aus früheren Ultima- und Bard's Tale-Tagen in andere Abenteuer zu übernehmen, ist mittlerweile Rollenspielstandard, auch bei "Centauri Alliance" erleichtert es den Einstieg ungemein. Zudem sich seit Cranford's letzten Rollenspielen nicht viel verändert hat: So wurde Magie zu Psi, das Gildenhaus zum Hauptquartier der Elf zum geflederten Valkyryn. Das Kampfsystem ist vollkommen neu und wertet das etwas angestaubte, wenn auch schön spielbare Bard's Tale-Prinzip kräftig auf. Die Strategiespiel-bewährten Hexfelder lassen mehr Raum für taktische Entscheidungen und sind zudem schön übersichtlich. Schade, daß einzig die Grafik den Sprung in die Zukunft nicht mitgemacht hat. Da hatte Bard's Tale teilweise wirklich mehr zu bieten.

Gut!

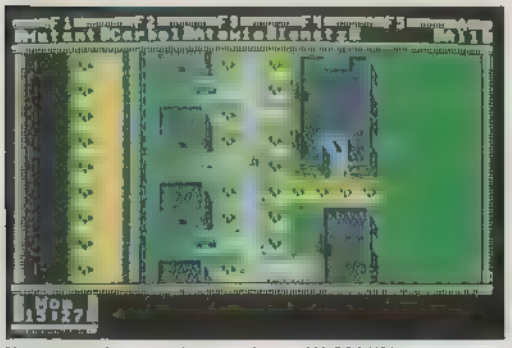


Meine Hochachtung an Michael Cranford. "Centauri Alliance" ist ein superbes Rollenspiel, das wohl vor allem die riesige Fanschar der "Bard's Tale"-Serie ansprechen dürfte. Dank dem fantastischen SF-Szenario und dem aufgebohrten Spielprinzip fängt man sofort Feuer. Schnieke Rassen, Klassen, ein ganzer Katalog an "Zaubersprüchen" und Gegenständen, die mannigfaltige Feindesschar und tiefe Labyrinthe sorgen für durchwachte Nächte. Leider muß man sich fragen, ob es noch sinnvoll ist, ein derart umfangreiches Spiel ausschließlich für 8-Bit-Computer herauszubringen. Der C64 in Ehren, aber wenn das Erstellen einer Charakterdiskette schon ein gutes Stundchen und das Laden des Kampfbildschirms fast eine Minute dauert, dämpft das die Euphorie für das ansonsten gute Spiel ganz schön.

STECKBRIEF

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Borderbund, Zirka Preis: 80 Mark

MS-DOS	AMIGA
nicht geplant	nicht geplant
ATARI ST	**C 64 72%**
nicht geplant	Grafik: 63% Sound: 17%
	Schwierigkeit: mittel



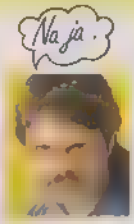
Mutanten machen mutig Urlaub in Miami (MS-DOS/VGA)

STRAHLENMÜLL

Fountain Dreams

50 Jahre nach dem Atomschlag mutiert das Leben in Florida munter vor sich hin. Die letzten Reste der Zivilisation haben es sich in Miami und Umgebung gemütlich gemacht und hoffen daß endlich die sagenhafte "Fountain of Dreams" gefunden wird.

Natürlich seid Ihr diejenigen, die sich aufmachen, um den Superbrunnen zu finden. Beim Start des Rollenspiels Fountain of Dreams könnt Ihr aus fünf Klassen drei Charaktere basteln, die sich durch das radioaktive Ferienparadies Florida prügeln dürfen. Zu den drei eigenen Charakteren können unterwegs noch bis zu zwei weitere Spielfiguren zur Verstärkung der Truppe aufgegabelt werden. Ein spezielles Skillsystem (ähnlich wie in "Wasteland") sorgt dafür, daß Eure Truppe z.B. Schlösser knacken, besser mit dem MG treffen oder verletzten Charakteren schneller helfen kann. Natürlich verändern sich Eure Figuren durch Radioaktivität im Laufe des Spiels. Einige der Mutationen können sogar gezielt eingesetzt werden, um Puzzles zu lösen. *mh*



Schade, von "Fountain of Dreams" hätte ich mir ein wenig mehr erwartet. Prinzipiell hat man hier versucht, sich spielerisch am Klassiker "Wasteland" anzuhängen, leider ist dieses Vorhaben etwas in die Hose gegangen. Zwar ist das nachatomare Szenario packend wie eh und je, aber ärgerlicherweise ist Fountains of Dreams gegenüber dem Vorbild ein technischer Rückschritt. Die Benutzerführung ist streckenweise ein leichter Krampf, das Skillsystem ist undurchsichtiger geworden und die löbliche Idee mit den hilfreichen Mutationen verwirrend. Auch die Grafiken unter EGA oder VGA können nicht gerade begeistern.

STECKBRIEF

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Electronic Arts, Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS 56%	AMIGA
Grafik 60% Sound 15%	nicht geplant
Schwierigkeit: schwer	
ATARI ST	**C 64**
nicht geplant	nicht geplant

BONICO
IHR SOFTWARE PARTNER

BONICO-NEWS

Wußten Sie,

...daß es das superschnelle Future-action-bob-slice-renn-Spiel ***"S.T.U.N. Runner"*** nun auch für den Heimcomputer gibt? Nein, dann wissen Sie es jetzt, und natürlich mit deutscher Anleitung ...

...daß das Transportieren von Gütern nicht nur ein Full-Time-Job für Spediteure ist, sondern die Nerven kitzelt bis zum bitteren Ende? Versuchen Sie es mit ***"Transworld"***, mit deutscher Anleitung und deutscher Benutzerführung ...

...daß am Anfang Gott Himmel und Erde erschuf und sein Werk in sieben Tagen vollendete? Mit ***"Sim Earth"*** können Sie sich alle Zeit dieser Welt lassen. Die Programmierer von Sim City haben ein weiteres Computer-Wunder vollbracht, und alles mit deutscher Anleitung – Sie werden es brauchen!

Für uns ist es eine Selbstverständlichkeit!

Deshalb achten Sie darauf:
Alle BONICO-Spiele haben einen original BONICO-Aufkleber!

Bei Grauimporten finden Sie diese Vorteile nicht!

Wial

Andreas Albert & Partner
Legnitzerstr. 13
8038 Gröbenzell
Tel 08142/8273
Tel 08142/53912

C64

	Disk
ADIDAS SOCCER DT	[illegible]
APRENTICE DT *	37,90
BADLANDS *	36,90
BUCK ROGERS *	[illegible]
CENTAURI ALLI *	a.A.
CHAMPIONS OF KRYNN DT	59,90
DINOWARS	29,90
DRAGONS BREED DT *	39,90
DRAGON STRIKE *	34,90
EDITION ONE	[illegible]
F18 COMBAT PILOT DT	47,90
INTERNATIONAL SOCCER CHALLENGE *	54,90
KICK OFF 2 DT	39,90
KIND OF MAGIC 2	39,90
KINGS BOUNTY DT *	46,90
LORDS OF CHAOS DT	37,90
LORDS OF DOOM	46,90
LOTUS TURBO CHALLENGE DT *	38,90
MANCHESTER UNITED DT	37,90
MIDNIGHT RESISTANCE	37,90
M.U.D.S. *	38,90
MURDER DT *	37,90
OIL IMPERIUM DT	38,90
ORIENTAL GAMES DT *	46,90
PLATINUM COMPILATION DT	46,90
PUFFYS SAGA	37,90
RA DT *	38,90
RICK DANGEROUS 2	38,90
RINGS OF MEDUSA DT	47,90
SATAN *	37,90
SARACON	37,90
SECOND WORLD *	29,90
SECRET OF SILVERBLADES	[illegible]
SILENT SERVICE	37,90
SKATEWARS DT	37,90
SLY SPY *	37,90
SNOWSTRIKE	37,90
SPY WHO LOVED ME *	36,90
STAR COMMAND *	59,90
STARCONTROL *	43,90
STARFLIGHT DT	39,90
STARGLIDER 2 DT *	45,90
STRATEGO DT *	47,90
STUN RUNNER *	38,90
SUBBUTEO	37,90
THE COMPILATION *	47,90
TURRICANE	37,90
TWINWORLD *	37,90
[illegible]	37,90
WHEELS OF FIRE	49,90
K-OUT DT	37,90

IBM

AIR TRANSPORT PILOT *	99,90
BATTLECHESS 2	75,90
BART'S TALE 3	66,90
BATTLEMASTER	69,90
BUCK ROGERS	89,90
CHAMPIONS OF THE RAJ *	66,90
DAYS OF THUNDER	66,90
EXTASE *	66,90
[illegible]	69,90
FOUNTAINE OF DREAM	[illegible]
FLIGHT OF THE INTRUDER	89,90
FROM COAST TO COAST DT *	59,90
IMPERIUM DT *	74,90
INDIANA JONES 3 ADV DT	69,90
INTERNATIONAL SOCCER CHALL DT *	74,90
IRON LORD DT *	75,90
ISHIDO DT	75,90
T CAME FROM THE DESERT DT *	75,90
KICK OFF 2 DT *	65,90
KINGS BOUNTY *	74,90
KINGS QUEST 5 *	89,90
KLAX *	64,90
LEISURE SUIT LARRY 3	99,90
LHX-ATTACK CHOPPER	84,90
MEAN STREETS DT *	72,90
MIDWINTER DT	79,90
M.U.D.S. DT *	74,90
OPERATION STEALTH DT *	[illegible]
OVERUN *	79,90
PGA TOUR GOLF DT	65,90
POPOULUS DT	64,90
POPOLUS DATA DISK DT	39,90
PORTS OF CALL DT	79,90
PRINCE OF PERSIA	59,90
R.A. DT *	54,90
RAILROAD TYCOON	64,90
RICK DANGEROUS 2 *	39,90
SECOND FRONT *	73,90
SECOND WORLD	59,90
SECRET OF MONKEY ISLAND ENGL	59,90
SHARKEYS	66,90
SILENT SERVICE 2	69,90
SIM CITY DT	64,90
[illegible]	39,90
SNOWSTRIKE	64,90
SPEEDBALL 2 *	74,90
SOUNDKARTE SOUNDBLASTER	279,90
STARCONTROL	79,90
STORMOVIK SU 25	69,90
STRATEGO *	[illegible]
STUNDENGLAS DT *	75,90
SUPREMACY	79,90
[illegible]	65,90
TEAM YANKEE DT	[illegible]
THEIR FINEST HOUR	69,90
TOURNAMENT GOLF *	65,90
ULTIMA 6	72,90
UMS 2 DT *	[illegible]
WING COMMANDER	72,90
WOLF PACK	67,90
WONDERLAND *	73,90

ST AMI

688 ATTACK SUBMARINE	65,90
A10 TANK KILLER	84,90
APRENTICE DT	54,90
BADLANDS *	59,90
BATTLECHESS 2 DT *	68,90
BATTLE MASTER DT.	59,90
BETRAYAL DT	69,90
BIS JANE SEYMOUR DT	59,90
CADAVER DT	65,90
CAPTIVE *	59,90
CHAMPIONS OF KRYNN DT 1MB	59,90
CHESS SIMULATOR	59,90
CHUCK YEAGERS 2 DT *	65,90
CORPERATION DT	65,90
DAYS OF THUNDER	59,90
DINOWARS	54,90
DRAGON FLIGHT DT	72,90
DRAGON STRIKE	68,90
DRAGON WARS *	65,90
DUNGEONMASTER DT (1MB)	65,90
EMLYN HUGHES INT SOCCER	54,90
EPIC *	59,90
F-15 MISSION DISK VOL 2 DT	54,90
F-19 STEALTH FIGHTER DT	69,90
FATAL HERITAGE DT	69,90
FINAL BATTLE DT	69,90
FLIGHT OF INTRUDER DT *	79,90
GOLD OF THE AZTECS DT	59,90
GREMLINS 2 DT	49,90
IMMORTAL DT *1MB	65,90
IMPERIUM DT	69,90
INDIANA JONES 3 ADV DT	66,90
ISHIDO	65,90
INTERN SOCCER CHALL DT	65,90
INVEST DT	65,90
IT CAME FR DESSERT 1 MB DT.	74,90
IT CAME SCENERY DISK DT.	39,90
KICK OFF 2 DT	59,90
KILLING GAME SHOW DT	59,90
KINGS QUEST 4	69,90
KLAX	49,90
LEGEND OF FAIRGAK DT	69,90
LIGHT CORRIDOR DT *	65,90
LIN WUHS CHALLENGE DT *	54,90
LOOM DT	69,90
LOST PATROL DT	49,90
LOTUS TURBO CHALLENGE DT *	59,90
M1 TANK PLATOON DT *	69,90
MAGIC FLY DT	59,90
MANIX	59,90
MIDNIGHT RESISTANCE DT	59,90
MIDWINTER DT	64,90
MIGHT & MAGIC 2	69,90
M.U.D.S. *	65,90
MURDER DT	49,90
NEUROMANCER DT	69,90
NEW YORK WARRIORS 1 MB	79,90
OPERATION STEALTH DT	59,90
OPERATION STEALTH LÖSUNG	11,90
ORIENTAL GAMES DT	65,90
PARADROID 90	59,90
PIRATES DT	65,90
PLOTTING DT	69,90
POOL OF RADIANCE DT 1 MB	59,90
POPOULUS DT	64,90
POPOLUS DATA DISK DT	35,90
PORTS OF CALL DT	59,90
POWERMONGER DT *	66,90
PRINCE OF PERSIA *	66,90
R.A. DT	54,90
RED STORM RISING DT	69,90
RICK DANGEROUS 2	59,90
SARACON DT	69,90
SATAN *	54,90
SECOND WORLD	64,90
SHADOW OF THE BEAST 2	79,90
SIM CITY DT	72,90
SIM CITY TERRAIN EDITOR DT	39,90
SIMULCRA DT *	66,90
SKATE WARS DT *	69,90
SLY SPY *	49,90
SPY WHO LOVED ME	49,90
STARCONTROL	65,90
STARFLIGHT	69,90
SUBBUTEO	54,90
SUPREMACY *	69,90
SWORD OF SAMURAI DT *	65,90
TEAM YANKEE DT *	65,90
THE PLAGUE	59,90
THEIR FINEST HOUR	69,90
TOURNAMENT GOLF *	65,90
TURRICANE DT	54,90
TV-SPORTS BASEBALL DT *	74,90
ULTIMA 5	79,90
UMS 2 DT *	72,90
UNIVERSE 3 *	69,90
UN SQUADRON *	59,90
VAXINE DT *	65,90
WILD WEST WORLD DT	65,90
WHEELS OF FIRE	69,90
WING 2 DT	74,90
WINGS OF DEATH DT	65,90
WINGS OF FURY	69,90
WOLFPACK DT *	74,90
XIPHOS *	59,90

AMIGA ZUBEHÖR

3,5" 2 DD NoName 10er	9,90
5,25 2 DD NoName 10er	5,90
AMIGA MAUS	89,90
EXTERNER LAUFWERK 3-LINE	179,90
MOUSE SET	19,90
SPEICHERERWEITERUNG AUF 1 MB	119,90
XCOPY 2 incl Hardware	59,90
XCOPY PROFESSIONAL	74,90

Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben
Versandkosten: Nachnahme plus 7,00 DM Vorkasse plus 5,50 DM * Ausland Eurocheck plus 10,00 DM

Auf der Landkarte baut ihr Eure Wunschfarm (Amiga)

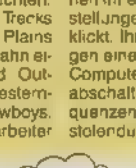
ZIEH SCHNELLER, DJANGO

Wild West World

Jack Putter ist jung, voller Illusionen und hat nur einen Gedanken. Spätestens 20 Jahren möchte er der reichste und angesehenste Mann im ganzen Onneville County sein. In Software 2000 neuer Wirtschaftssimulation "Wild West World" könnt Ihr Euer Glück als Farmer versuchen, nach Gold graben oder Rinder züchten. Ihr schickt als Händler Trecks auf die Reise über die Plains oder schlagt die Laufbahn eines Desperados und Outlaws ein. In drei Westernstädten könnt Ihr Cowboys, Farmgehilfen, Bergarbeiter und Jäger anheuern. Doch bevor Ihr Euren Claim absteckt, ist es sinnvoll, ein paar Scouts loszuschicken, die die Gegend erkunden und Euch unbesamen Besuch von blutrünstigen Rothäuten und Revolverhelden vom Leib halten.

Alle Handlungen werden über Menüs gesteuert, in denen ihr eine Vielzahl von Einstellungen mit der Maus anklickt. Ihr spielt entweder gegen einen Freund oder harte Computergegner. In kleinen, abschaltbaren Action-Sequenzen liefert Ihr Euch Pistolenduelle. vw

Bis man sich durch die dicke Anleitung gearbeitet hat, vergeht einige Zeit. Dafür wird man mit einer bis ins kleinsten Details gehenden Wild West Simulation belohnt. Wirbelstürme, Steppenbrände, unterschiedliche Jahreszeiten mit wechselndem Klima. Die beiden Programmierer Jens Onnen und Werner Krahe (Bundesliga Manager) haben an alles gedacht. Mit Liebe zum Detail entsteht so die Zeit der Glücksritter und gottesfürchtigen Farmer, der Bardamen und Sheriffs. Liebhaber des Western-Genres werden gut bedient. Daß man allerdings 120 Mark berappen soll, kann die Freude ganz schön vermiesen.



STECKBRIEF

Genre: Strategie
Hersteller: Software 2000, Zirka-Preis: 120 Mark

MS-DOS	AMIGA 59%
in Vorbereitung	Grafik 41% Sound 38%
	Schwierigkeit: einstellbar
ATARI ST	**C 64**
nicht geplant	in Vorbereitung

AUGE UM AUGE, PLANET UM PLANET

Supremacy

Vier Sonnensysteme stehen unter der Knute außerirdischer Herrscher. In einem regiert der dumpfe Wotok, im nächsten der listige Smine, im dritten der geniale Krart und im vierten Rom, der gerissenste Stratege der ganzen Galaxis. Als unerschrockener Computerspieler vom Planeten Erde nehmt Ihr mit einem dieser Tyrannen den Kampf um dessen Sonnensystem auf. Die Wahl des Kontrahenten ist Euch freigestellt, denn sie bestimmt zugleich den Schwierigkeitsgrad und die Größe des umkämpften Systems (8, 16 oder 32 Planeten).

Die beiden interstellaren Streithähne beginnen mit je einem Planeten, auf dem die heimatliche Hauptbasis steht. Ziel des Spiels ist es, durch das Kolonisieren unbewohnter Welten und das Erobern bewohnter Planeten die Herrschaft übers ganze System zu erlangen. Doch bevor Ihr Eurem Expansionsdrang nachgebt, sollte Ihr erst mal für ein Wirtschaftswunder auf Eurer Stammwelt sorgen. Die Vermehrungsfreudigkeit Eurer Bevölkerung wird von der Höhe der Steuern und der Qualität der Versorgung mit Nahrungsmitteln beeinflußt. Die Steuereinnahmen sind Eure einzige regelmäßige Einkommensquelle, je mehr Einwohner Eure Kolonien haben, desto mehr Geld kommt in Eure Kasse. Ihr solltet auch genügend Mineralien und Energie besitzen. Zunächst bestellt man am besten eine Gartenbaustation, die Nahrungsmittel erzeugt. Für Energie und Sprit sorgen Bergbaustationen und Solarsatelliten, die in die Umlaufbahn geschossen werden.

Um einen neuen Planeten zu kolonisieren, müßt Ihr ihn mit einem Atmosphärenprozessor zunächst bewohnbar machen.

Bald kommt zum friedlichen Besiedeln und Ausbalancieren der Planetenökonomie der kriegerische Aspekt ins Spiel. Auch wenn Ihr brav bleibt, greift früher oder später Euer Gegner an. Der Ausgang von Kämpfen um ganze Planeten hängt von der Anzahl und Qualität der dort stationierten Truppen ab. Ihr könnt individuell ausgerüstete Armeen aufstellen und mit Transportschiffen zu den jeweiligen Kolonien transportieren. Zufällige Ereignisse wirbeln den Spielablauf zusätzlich durcheinander.

Bis zu vier Spielstände dürfen auf Diskette gespeichert werden. Dem Programm liegt ein hervorragendes, ausführliches englisches Handbuch bei. Die deutsche Kurzanleitung ist leider recht mickrig und beschränkt sich auf ein spartanisches Faltblatt. *hl*

Gut!

Strategiespiele sind oft kompliziert, staubtrocken und wenig ansehnlich — drei Eigenschaften, die viele Durchschnittsspieler verständlicherweise gründlich abschrecken. Die Macher von Supremacy waren sichtlich bemüht, just diesen Grundübeln beizukommen. Die Bedienung ihres Programms ist einfach, der Spielablauf leicht nachvollziehbar und schicke Bilder machen Lust aufs Spielen. Die enorme Komplexität von echten Strategie-Wuchtbrummen wie "Imperium" wird nicht erreicht. Supremacy ist aber gut spielbar und bietet immer noch genug Freiraum für strategische Varianten, um Euch ernsthaft zu fordern. Wenn man eine Handvoll Kolonien unter seiner Fuchtel hat, kann es hektisch werden. Die Spielzeit verrinnt auch dann, wenn ihr gerade nichts anstellt. Wenn ein gegnerischer Angriff zwei Hungersnöte und eine Naturkatastrophe auf einmal kommen, wird's richtig lustig. Die Bandbreite der Computergegner hätte etwas üppiger ausfallen dürfen. Die Burschen machen's Euch nicht allzu leicht, aber vier Missionen ist auf Dauer etwas wenig. Diese Makel wiegen nicht allzu schwer, so daß Supremacy unterm Strich empfehlenswert ist: Ein ansprechendes Spiel, das auch Genre-Neulingen eine Chance läßt.

STECKBRIEF

Genre: Strategie
Hersteller: Melbourne House, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS	**AMIGA 73%**
In Vorbereitung	Grafik 72% Sound 44%
	Schwierigkeit: mittel
ATARI ST	**C 64**
In Vorbereitung	nicht geplant

Links: Kosmischer Kaufrausch. Rechts: Icons führen vom Hauptbildschirm aus in diverse Menus (Amiga) ▲

◀ Alle Planeten sind schon besiedelt? Dann versucht man sein Glück mit einer unfreundlichen Eroberung. Je besser Eure Armee ausgerüstet ist, desto mehr kostet sie (Amiga)

HILFE, DIE RUSSEN KOMMEN

Team Yankee

Seitdem Michael Gorbatschow Präsident der Sowjetunion ist, kommt den Spiel-Designern langsam der Bösewicht abhanden. In "Team Yankee" ist das Weltbild von Vorgestern aber noch in Ordnung. Die Russen sind böse, die Amis gut und Deutschland wird im dritten Weltkrieg plattgewalzt. Hintergrund der Panzersimulation bildet ein Buch gleichen Namens von Harold Coyle, ein übles Machwerk aus der hintersten Ecke des kalten Krieges.

Die Nation ruft ihre Helden zu den Waffen und Ihr seid zur Stelle. Als einfacher Gefreiter übernehmt Ihr das Kommando über vier komplette Kampfzüge. Damit stehen Euch 16 unterschiedliche amerikanische Panzertypen zur Verfügung. In insgesamt 25 Szenarios spielt Ihr die eisenhaltige Handlung des Buches nach und könnt so vom einfachen Gefreiten bis zum Hauptmann aufsteigen. Der Dank des Vaterlandes ist Euch gewiß.

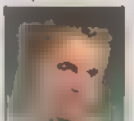
Am Anfang jedes Spielabschnitts wird Euch eine große Übersichtskarte einer typisch (noch) deutsch-deutschen Landschaft geboten, in der Eure Position und die wahrscheinliche Angriffsrichtung der roten Horden markiert ist. Außerdem legt Ihr hier die Geschwindigkeit und Fahrtrichtung Eurer Panzer fest. Wollt Ihr nicht ganz allein dem Feind entgegentreten, könnt Ihr Euch die nötige Artillerieunterstützung zusammenklicken. In einem viergeteilten Bildschirm wird, für jeden Zug getrennt, eine detaillierte 3D-Sicht der Umgebung und der anrückenden russischen Einheiten geboten. Die mitgeführten Waffen werden mit der Maus ausgewählt und von den Schützen automatisch geladen. Wird die Übermacht zu groß, ist es ratsam, ein paar Rauchgranaten zu schießen. Da Eure Panzer über Infrarotsicht verfügen fällt die Orientierung und Zielerfassung auch in Nebelschwaden und bei Nachteinsätzen nicht schwer. *vw*

Der dritte Weltkrieg findet nur auf der Karte statt (Amiga)

Gut!

Es fällt mir schwer objektiv zu bleiben, trotzdem kann ich "Team Yankee" eine gute Bewertung nicht vorenthalten. Sieht man einmal von der deutlich fragwürdigen Hintergrundgeschichte ab, bietet das Programm eine Menge, was einen Simulationsfan erfreuen kann. Die Mischung aus Strategie und Action ist genau richtig. Ohne genaue taktische Einsatz- und Routenplanung löst sich unsere Panzerbrigade schnell in ihre Einzelteile auf. Kommt es zum Kampf, dann sind eine ruhige Hand und schnelle Reflexe gefragt. Team Yankee bietet fast schon zuviel des Guten. Bei 16 Panzern, die man im Auge behalten muß, kommt schnell Verwirrung auf, ein paar Biechelmer weniger hätten es auch getan. Hat man sich mit diesem Manko arrangiert, steht einer fröhlichen Panzerschlacht nichts mehr im Wege. Wohl bekomm's! Die Army wartet auf Euch.

Geht so

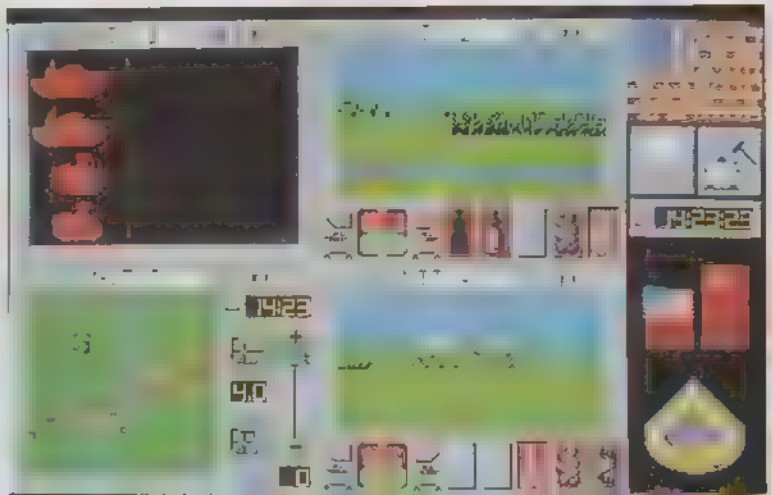


Ich weiß nicht recht, was von Empires proamerikanischem Action/Taktik-Gemisch zu halten ist. Einerseits wurde Strategisches geschickt mit Action-Sequenzen verknüpft und mit allerlei Komfort versehen. Auf Wunsch teilt sich der ganze Bildschirm in vier kleinere, zoomt oder wechselt zwischen Karten- und 3D-Ansicht. Die Grafik ist hübsch und flott, alle Möglichkeiten des Spielers scheinen von den Entwicklern genau durchdacht. Trotzdem: Wen spricht "Team Yankee" letztendlich an? Einem Simulationsfan werden authentische Instrumente und realistische Bewegung fehlen, der Strategiespieler wiederum wird durch Action-Sequenzen gestört. Alle anderen können sowieso auf komplexe Maus/Icon-Steuerung, Taktikgrübelei und anachronistisches Weltbild verzichten. Ich zumindest bin wenig motiviert, im Panzer durch deutsche Vorgärten zu kubeln.

STECKBRIEF

Genre: Strategie
Hersteller: Empire, Zirka-Preis: 110 Mark

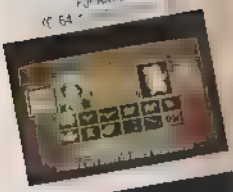
MS-DOS	**AMIGA 74%**
In Vorbereitung	Grafik: 75% Sound: 40%
	Schwierigkeit: einstellbar
ATARI ST	**C 64**
In Vorbereitung	nicht geplant



Vier Panzerzüge auf einen Blick: der Kampfbildschirm von Team Yankee (Amiga) ▶

VON FÜHRENDEN GREENHORNS EMPFOHLEN.

Muß man Betriebswirtschaft in Larimie studiert haben, um die Handelsgewohnheiten des Wilden Westens zu durchblicken? Man muß es nicht in dieser Wirtschaftssimulation in Wildwest-Manier kommen auch Greenhorns zum Zuge – etwas Phantasie vorausgesetzt. Wie wird man beliebtester Bürger von Krahtown, Onneville und Gold City? Mit friedlichem Viehhandel vielleicht, mit einer Handvoll Dollar oder mit ein paar Blauen Bohnen und einem kleinen Postkutschenüberfall? Es gibt so unendlich viele Möglichkeiten. Manche ehrliche sollen auch zum Ziel führen, sagt man in Gold City. Aber wer glaubt das schon?



Wild West World

SOFTWARE 2000

Vertrieb: Intec Software, Hettberg, Prolsoft, Osnabrück, Insgesamt Bergkamen

KINO KANN KAUM SCHÖNER SEIN

Wing Commander

In animierten Sequenzen wird gezeigt, was die bösen Kilrathis zwischendurch treiben (MS-DOS/VGA)

Liebt Ihr Science-fiction? Habt Ihr mit wachsender Begeisterung "Krieg der Sterne" und "Kampfstern Galactica" im Kino gesehen? Habt Ihr nicht auch schon mal davon geträumt, an Bord eines schnittigen Raumschiffes auf Alienjagd zu gehen? Dieser Traum geht mit Origins Weltraumkampfsimulation "Wing Commander" endlich in Erfüllung.

Schon die Hintergrundgeschichte ist filmreif: Wir schreiben das Jahr 2651, aber Außerirdische verhalten sich noch so wie in amerikanischen Filmen aus dem Jahr 1950: furchtbar fies. Ein einsames terranisches Expeditionsschiff entdeckte einen Raumer der Kilrathis, Humanoiden, deren Vorfahren unverkennbar Raubkatzen gewesen sind. Auf die Übertragung eines höflichen Begrüßungssignals antwortete der Kilrathi-Raumer mit einer unhöflichen Breitseite seiner Lasergeschütze — das Expeditionsschiff löste sich in kosmischen Staub auf. Seit dieser Begegnung herrscht Krieg zwischen dem Kilrathi-Imperium und dem Sternenreich der Menschen.

In dieser Auseinandersetzung übernehmt Ihr die Rolle eines Pilotenneulings. Euer Job: Als Anführer (Wing Commander) einer Staffel von Jagdraumschiffen vorgegebene Missionen erfüllen. Eure Karriere beginnt in der Bar des Trägerraumschiffes "Tiger's Claw". Hier dürft Ihr Eurem Neu-Piloten einen Namen verpassen, Trainingsrunden fliegen, auf einer Kreidetafel Eure Erfolge ablesen und Euch mit dem Barkeeper und anwesenden Piloten unterhalten. Die Kollegen, die sich hier aufhalten, liefern im Gespräch den einen oder anderen brauchbaren Hinweis und fliegen während des Spiels eventuell an Eurer Seite. Jedes dieser Fliegerasse hat eine eigene Persönlichkeit und verhält sich in Kampfsituationen entsprechend anders. Da gibt's zum Beispiel den Draufgänger "Maniac", der Euch per Funk während des Gefechts schon mal beschimpft oder die zarte Japanerin "Spirit", die einen Ehrenkodex hat, der dem alter Samurais in nichts nachsteht.

Alle Aufträge werden in einem "Briefing Room" vergeben. Hier sitzen alle Piloten versammelt, der Chef vom Träger erklärt Eure Mission, teilt Euch Euren Mitflieger zu und beantwortet eventuelle Fragen. Insgesamt erwarten Euch 39 Aufträge. Da findet der heimische Han Solo Missionen wie z.B. Erkundungsflüge eines bestimmten Raumsektors, Eskortflüge für Tanker und Frachter und Angriffe gegen feindliche Jagdgeschwader oder fette Kilrathi-Zerstörer. Das Besondere an Wing Commander: Alle Missionen sind in einer Art Baumstruktur miteinander verknüpft. Je nachdem, ob Ihr in einer Mission Erfolg hattet oder diese nicht geschafft habt, verändern sich die folgenden Aufträge. Ebenso hängen Eure Beförderungen und Orden an einer bestimmten Anzahl erfolgreich absolvierter Missionen. Zu-

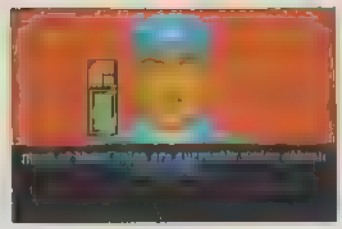
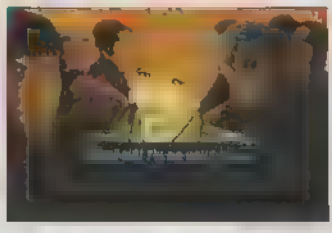
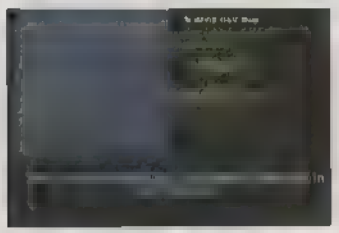
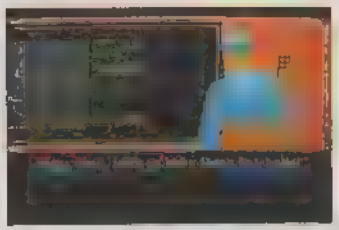
Die Bösen waren besser: Antreten zum Heldenbegräbnis (MS-DOS/VGA) ▲

Im Weltraum geht's heiß her: Schnittig und farbenprächtig gibt sich die 3D-Grafik (MS-DOS/VGA) ▼

Hardware-Härtefall

Mit Wing Commander hat Origin ein Spiel herausgebracht, das selbst bei ATs die Hardware erbarmungslos ausnutzt. Origin empfiehlt als optimale Konfiguration für Wing Commander einen 386er AT mit 16 MHz, VGA-Karte, 2 MByte RAM, Soundkarte sowie 6 MByte Platz auf der Festplatte. Hat der PC nur 640 KByte, muß man auf ein paar grafische Features verzichten, die aber nicht spielentscheidend sind.

Getestet haben wir "Wing Commander" sowohl auf der empfohlenen Konfiguration, wie auch auf einem "normalen System": 286er AT mit 12 MHz, Festplatte, VGA- und EGA-Grafik, Adlib-Soundkarte sowie 640 Kyte RAM. Bei diesem System sind zwar nicht alle grafischen Feinheiten zu sehen, aber die Spielbarkeit bleibt erhalten. Auf XTs wird das Programm unspielbar langsam. *mh*

Die Einsatzbesprechung vor einer neuen Mission: Der Colonel informiert Euch über die Situation und stellt die Patrouillen zusammen. (MS-DOS/VGA). ▲

sätzlich könnt Ihr im Laufe des Spieles in andere Geschwader versetzt werden und erhaltet dort ein anderes Raumschiff. Insgesamt gibt es vier Modelle, die Ihr fliegen könnt. Umgekehrt geht's auch: Baut Ihr zuviel Mist, werdet Ihr in ein Geschwader mit einem schlechteren Raumer versetzt. Ebenso verändert sich die allgemeine militärische Lage je nachdem, ob Ihr Eure Aufträge erfüllt oder nicht. Nach einer Anzahl Missionen tauchen animierte Bilder auf, die Euch zeigen, was woanders während des Krieges passiert.

Endlich mit Eurem Flitzer im All, seht Ihr in feinster 3D-Grafik Eure Umgebung. Alles, was sich im Weltraum bewegt, wird in Bitmap-Grafik dargestellt: Raumschiffe, Asteroiden, Minen, Explosionen und schwebende Trümmer sind also gezeichnet und bestehen nicht aus ausgefüllten Flächen à la "F-16 Falcon". Normalerweise seht Ihr das Weltall aus dem jeweils unterschiedlich aussehenden Cockpit der vier Raumer. Auf Knopfdruck dürft Ihr nach hinten, rechts oder links aus dem Schiff herausschauen. Zusätzlich gibt es Blickrichtungen von außen und aus der Sicht einer abgefeuerten Rakete. Gesteuert wird Euer Raumer wahlweise mit Joystick, Maus oder Tastatur.

Wird Euer Raumer in einem Gefecht zu stark beschädigt, um noch zum Träger zurückzufliegen, könnt Ihr Euch mit dem Schleudersitz ins All befördern und hoffen, daß Ihr wieder aufgepickt werdet — ein Ruffel vom Kommandanten inklusive. Erwischt es Euch im Kampf, gibt es einen rührenden Abspann samt Heldenbestattung im All. Ihr mußt dann aber nicht von vorne beginnen, acht Spielstände dürfen gespeichert werden.

Wer alle Missionen erfolgreich absolviert hat, braucht nicht zu verzweifeln. Origin hat schon jetzt eine Zusatzdiskette angekündigt: 17 neue Missionen, und noch mehr Grafiken warten auf da auf Euch. *mb*

Super!

Gäbe es eine eine spezielle Wertung für Atmosphäre und Stimmung bei einem Spiel, wurde Wing Commander die 90-Prozent-Marke lässig mit der linken Antriebsdüse hinter sich lassen. Kein Computerspiel hatte es bisher geschafft, eine so gelungene Verknüpfung von spannender 3D-Action und Science-fiction-Drumherum zu bieten. Von den spannenden Missions-Briefings im Mannschaftsraum bis zur Beförderung (oder dem Heldenbegräbnis) ist das Flair perfekt. Alle wichtigen Spielfiguren wie die Pilotenkollegen und der Stationskommandant sind regelrechte Persönlichkeiten. Die hochgezüchtete AT-Hardware (VGA ist bei diesem Spiel ein "Muß", Joystick und Soundkarte sollten auch nicht fehlen) wird beeindruckend ausgenutzt. Die Freude über ein so filmähnliches Programm ist um so größer, weil die Spielbarkeit keineswegs vernachlässigt wurde. Die 3D-Gefechte bieten auch auf einem relativ langsamen 12-MHz-AT spektakuläre Grafik; dazu kommen gerissene Gegner, vier verschiedene Raumschiffe, das Teamwork mit den computergesteuerten Mitfliegern und riesenne Missionen. Wing Commander gibt einen Vorgeschmack darauf, was wir in den nächsten Jahren von Computerspielen noch erwarten dürfen. Anspruchsvolle Unterhaltung bei der man quasi die Hauptrolle in einem spannenden Film übernimmt — üppige und nicht gerade billige Hardware vorausgesetzt. Wenn Origin so weitermacht, wird sich Cinemaware warm anziehen müssen.

Super!

Was hier an Grafik und Musik abgespult wird, ist mehr als ein Spiel: Das ist reinstes Kino mit dem gewaltigen Unterschied, daß nicht irgendein Schauspieler mit feuernden Lasern durchs All rauscht, sondern man selbst. Selten habe ich solch fein aufeinander abgestimmte und stimmungsgeladene Aufträge in einer Simulation gesehen. Hier stimmt einfach alles bis auf das I-Tüpfelchen. Wer eher durchschnittlich spielt und die eine oder andere Mission verpatzt, kommt zwar im Spiel weiter, aber fliegt immer die gleiche Maschine und beeinflußt den Ausgang des intergalaktischen Krieges. Wer größeren Ehrgeiz an den Tag legt, bekommt ein feineres Raumschiff, wird in andere Sternensysteme versetzt und erhält härtere Aufträge. Aber egal, auf welche Weise Ihr Wing Commander spielt: Selbst eine Mission die fünfmal hintereinander geflogen wird, macht jedesmal aufs neue Spaß — von Langeweile oder Abnutzung keine Spur. Selbst wer einmal komplett durch alle Aufträge durch ist und die Galaxis fürs erste befreit hat, fängt gerne eine neue Pilotenkarriere an — bis zum Erscheinen der Zusatzdiskette mit neuen Aufträgen noch mehr Grafiken und anderen Raumschiffen.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Origin, Zirka Preis: 120 Mark

MS-DOS	AMIGA
88%	in Vorbereitung
Grafik 88% Sound 78%	
Schwierigkeit: mittel	
ATARI ST	**C 64**
nicht geplant	nicht geplant

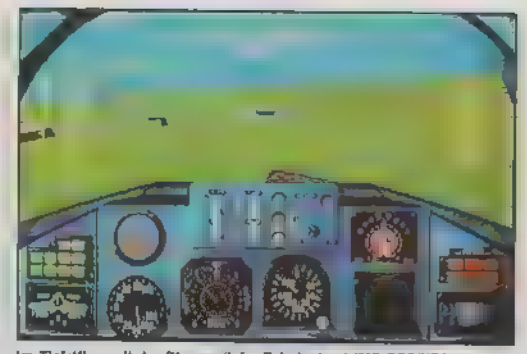
GLASNOST UND GRANATEN

Stormovik

Im Zeitalter der Entspannungspolitik zwischen den Supermächten in Ost und West muten Simulationen, die die russischen Truppen immer als "böse Buben" hinstellen, etwas archaisch an. Electronic Arts hat die Zeichen der Zeit erkannt und veröffentlicht mit "SU-25 Stormovik" einen Simulator, der das in der Vergangenheit praktizierte Feindbilddenken ins Gegenteil verkehrt.

Sie steuern in dem offiziellen Nachfolgeprogramm zur Helikoptersimulation "LHX Attack Chopper" das russische Pendant zum amerikanischen Panzerknacker A-10 Thunderbolt die SU-25 Stormovik. Diese Kiste ist geradezu prädestiniert für haarige Kampfeinsätze in Bodennähe. Die SU-25 fliegt recht zügig (0,8 Mach) und kann ganz gewaltige Mengen (maximales Startgewicht 18 Tonnen) an verschiedensten Waffen transportieren. In rund zwei Dutzend Missionen müssen Sie mit Ihrem waffenstarrendem Flieger Aufträge erledigen, in denen der Gegner westliches militärisches Equipment benutzt. So wird Ihre Maschine bei Überwachungs- oder Eskortflügen von F-16 Falcons, F-117 Stealth-Bombern, A-10s und Apache-Helikoptern angegriffen. Am Boden warten neben Luftabwehrraketen westlichen Ursprungs und amerikanischen Patrouillenbooten auch Panzer des Typs M1-Abrams Battle Tank auf Sie. Vor dem Start suchen Sie sich eine Mission, die Waffensysteme Ihres Flugzeugs sowie einen von fünf Schwierigkeitsgraden und das Jahr des Einsatzes (1991, 1992 oder 1993) aus. Die SU-25 kann wahlweise per Tastatur, Maus oder Joystick gesteuert werden. Per Knopfdruck rufen Sie eine Übersichtskarte des Geländes auf oder betrachten Ihre Maschine aus verschiedenen zoombaren Blickwinkeln von außen. Sie dürfen sich sogar aus der Sicht abgeleuterter Raketen die Gegend betrachten. Im Cockpit der SU-25 findet man alles wieder, was alten Fliegerhasen bekannt vorkommt. Vom Höhenmesser, über künstlichen Horizont bis zum HUD-Display ist alles vorhanden. Natürlich fehlen auch feine Störsysteme wie z. B. das Lametta gegen Radarraketen und die Hitzekörper gegen Infrarotraketen nicht in dem schwerbewaffneten russischen Panzerknacker SU-25 Stormovik. Nur an eines muß sich der amerikanisierte Pilot gewöhnen: Meldungen, wie die Strömungsabrißwarnung "Stall" werden auf dem HUD (wahlweise) in feinstem Russisch eingeblendet.

Stormovik benötigt einen XT besser aber einen schnellen AT mit mindestens 512 KByte RAM, eine CGA-, EGA- oder VGA-Grafikkarte. Adlib-Sound wird ebenfalls unterstützt. *mh*



Im Tiefstflug mit der Stormovik im Feindesland (MS-DOS/VGA)

Ende der Karriere: Straflager Sibirien (MS DOS/VGA)

Die SU-25 im Steigflug, beim Bewaffnen und stilecht die PRAWDA (MS-DOS/VGA)

Ich verstehe ja, daß Electronic Arts nach einem solchen Knüller wie "LHX Attack Chopper" noch schnell ein paar Nachfolgesimulationen hinterherschiebt. Aber warum schindern die Programmierer dabei so gnadenlos? Auf den ersten Blick sieht "SU-25 Stormovik" fantastisch aus. Die Features, die schon beim LHX für Furore sorgten, findet der Spieler auch beim SU-25 wieder. Farbenprächtige VGA- und EGA-Grafik, die zwar ein wenig langsamer als beim LHX ist, dafür aber mehr Landschaftsdetails bietet. Eine ganze Menge ausgefuchster Missionen und extrem ausgeschlafene Gegner geben dem Flugfan eine Reihe harter Nüsse zu knacken. Bis hierher wäre SU-25 ein Superprogramm, aber wehe, Ihr steigt mit dem Vogel in die Pixelwolken. Die Steuerung der SU-25 ist so empfindlich, daß der geringste Schlenker ausreicht, um die Maschine wegtrudeln zu lassen. Wie man bei einem solch "wackeligen" Flugverhalten mit ungelenkten Raketen oder mit der Bordkanone am Bodenziel treffen soll, ist mir schleierhaft. Am besten läßt sich die SU-25 noch mit der Tastatur in der Luft halten — mit Maus oder Joystick wird's eine schnelle Bruchlandung.

STECKBRIEF

Genre: Simulation
Hersteller: Electronic Arts, Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS 49%	AMIGA
Grafik 80% Sound 34%	nicht geplant
Schwierigkeit: schwer	
ATARI ST	**C 64**
nicht geplant	nicht geplant

M.U.D.S.

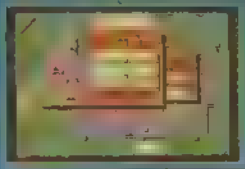
MEAN·UGLY·DIRTY·SPORT

Erleben Sie MUDS, das

Trainer und Raufbolde

13 unfreiwilligen

(da verurteilten)



Rainbow Arts

Rainbow Arts Software GmbH
Hansaallee 201 4000 Dusseldorf 11 Hotline 0211-596761

Als Manager verwalten Sie die Teamkasse, buchen Hotels, zahlen die Drinks und versuchen, den Gegner möglichst gut zu bestechen.

Als Trainer bringen Sie Ihrem Team die besten Strategien, Taktiken und Nahkampfgriffe bei, um das andere Team auf's Kreuz zu legen.

Erhältlich für Amiga, Atari ST, IBM PC und Kompatible

Als Spieler stürmen, wühlen, prügeln, boxen, foulen, hechten, schlagen, beißen, treten, mögeln und kämpfen Sie sich durch das witzigste Sportspiel, das es jemals auf einem Computer gab.

- Für Spielspaß und Abwechslung sorgen
- 16 Städte, jede mit neuen Herausforderungen
- 16 Rassen, jede mit anderen Charaktereigenschaften, einfache Mausbedienung,
- 2 Spieler als Team oder gegeneinander,
- vergnügliches Handbuch mit vielen Tips!

...PLAY DIRTY!

Vertrieb: Rushware, Bruchweg 128-132 4044 Kaarst 2 Österreich: Karasoft und Darius · Schweiz: Thali AG

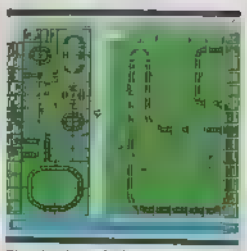
SÜSSER DIE REIFEN NIE QUIETSCHEN

Crash Course

Nach der Panne mit dem Autorennspiel "Vette" versucht Spektrum Holobyte mit seinem neuesten Simulationsprogramm um heiße Öfen dem "Crash Course", wieder voll auf die Räder zu kommen.

In dieser Simulation geht es aber nicht nur darum, mit einem heißen Schlitten in möglichst kurzer Zeit eine öde Strecke abzubrausen. Wie der Name schon ahnen läßt, steuert Ihr in Crash Course keinen normalen Rennwagen, sondern mit Maus, Joystick oder Tastatur ein sog. Crash Car. Die fünf vorgefertigten Strecken sind mit allerlei Hindernissen gespickt, die Ihr mit Eurem Wagen meistern mußt. So findet Ihr einfache Haarnadelkurven, Steilwände, Loopings, Sprungschanzen und Ölflecken auf der Bahn. Sogar harmlose Fußgänger, die auf der 3D-Strecke herumstehen, sind nicht vergessen worden. Kennt Ihr die fertigen Strecken auswendig, dürft Ihr mit dem eingebauten Editor beliebig viele eigene Rennstrecken zusammenbasteln. Beim Rennen geben Euch Anzeigen Aufschluß über die Anzahl der Runden, Eure aktuelle Zeit und die Position sowie den Beschädigungsgrad Eures Autos. Unterwegs können sich ernsthaft angeschlagene Wagen an Tankstellen reparieren und neu betanken lassen.

Die Brücke ist eines von vielen Hindernissen (MS-DOS/EGA)



Streckenbasteln leicht gemacht: der Kurseditor (MS-DOS/EGA)

Auch das noch: Als Geisterfahrer in der Steilkurve (MS-DOS/EGA)

Habt Ihr ein paar Trainingsrunden gedreht und Euch für das eigentliche Rennen qualifiziert, könnt Ihr wahlweise mit bis zu drei Computergegnern um die Wette fahren. Wer möchte, kann, ein zweiter Computer und ein Kumpel vorausgesetzt, gegen einen Freund antreten.

Rennfahrer, die es leid sind, die Piste immer aus der Sicht des Wagens zu betrachten, dürfen auf eine ganze Reihe zusätzlicher Blickwinkel zurückgreifen. Zum Test stand uns die EGA-Version zur Verfügung, eine CGA- und VGA-Version soll in Kürze folgen. *mh*

Wer "Hard Drivin" mochte, wird "Crash Course" lieben. Die schnelle Grafik sorgt für schweißnasse Hände am Lenkrad und die unterschiedlichen Rennstrecken verlangen auch Profis das letzte ab. Besonders gelungen ist der eingebaute Editor. Damit könnt Ihr Euch so hammerharte Strecken zusammenbasteln, daß sich Euer Flitzer alle paar Meter in seine Einzelteile zerlegt. Noch dazu könnt Ihr überall am Fahrbahnrand Kameras postieren und das Renngeschehen aufzeichnen. So könnt Ihr das eigene Rennen später in aller Ruhe ansehen und Euch an besonders spektakulären Unfällen erfreuen. War eine schnelle und abwechslungsreiche Rennsimulation sucht, kann bei Crash Course unbesehen zugreifen.

Gut!

Und es fährt doch! Nach dem etwas unglücklichen "Vette" hatte ich bei "Crash Course" erst meine Bedenken. Glücklicherweise wurden die Vorbehalte schon nach kurzem Probefahren endgültig ausgeräumt. Crash Course ist eine gutgelungene Mischung aus "Indy 500" und "Stunt Car Racer". Nicht zuletzt sorgen die famose, mit einem AT zügige und ab EGA bunte Grafik sowie der realistische Adlib-Sound für Fahrspaß. Das schönste an dem Programm ist aber der praktische Baukasten für eigene Rennstrecken. Alte Carrerabahnexperten dürfen sich mit diesem Konstruktionskit die heißesten Kurse basteln, ohne über Platzprobleme im Wohnzimmer zu klagen. Einziger Wermutstropfen ist die etwas empfindliche Steuerung.

STECKBRIEF

Genre: Rennspiel
Hersteller: Spectrum Holobyte, Zirka-Preis: 120 Mark

MS-DOS 76%	AMIGA
Grafik: 74% Sound: 68%	In Vorbereitung
Schwierigkeit: mittel	
ATARI ST	**C 64**
nicht geplant	nicht geplant

Gazza's Super Soccer:

Die Gazza-Sucht für Ihren Bildschirm! Eine realistische Ballkontrolle erlaubt das Umspielen, Abgeben und Dribbeln gegen den Gegner. Vielleicht haben auch Sie eines Tages die Fähigkeiten eines Paul Gasgoine

Football Manager World Cup Edition:

Erobern Sie die internationalen Arenen mit Kevin Toms Weltklassespiel. Dies ist Ihre Chance, mit Ihrem nationalen Team Sport-Geschichte zu schreiben.

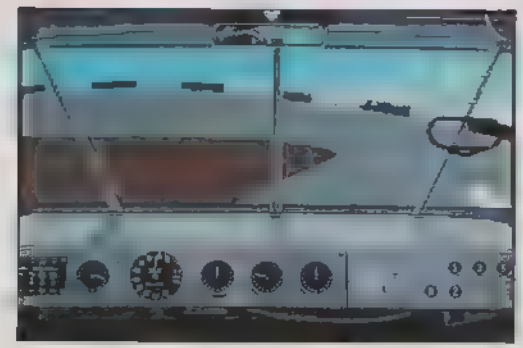
Microprose Soccer:

Microprose Soccer ist die richtige Herausforderung an Ihre Fähigkeiten für alle Fußball-Anhänger, die vom Anpfiff an Spannung suchen. Mit Features vom Hochschuß bis zur Sicht aus der Vogelperspektive bietet Microprose Soccer extralangen Spiel-Spaß.

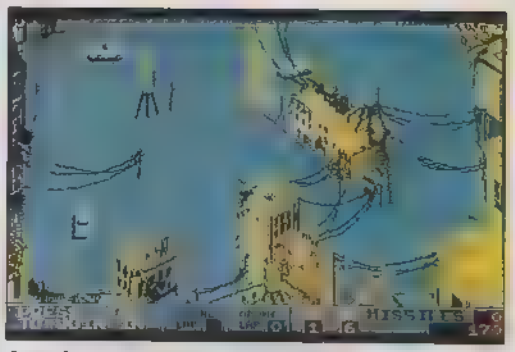
Football Manager 2:

Ein Klassiker von Kevin Toms, dem Macher eines der am meisten verkauften Fußballspiele. Mit Mann-Deckung, Änderung der Formation und den Ersatzspielern, Angreifen, Pässe schlagen und „fliegenden" Torhütern ist Football Manager 2 geballte Action und enthält spektakuläre Graphiken.

United Software
Das relevante Programm



Auf den öligen Spuren von Tom Cruise (Amiga)



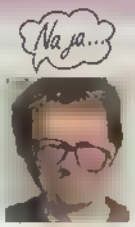
Outlaw-Rennen auf gefährlichen Pisten (Amiga)

THEATERDONNER

Days of Thunder

Gedonnert wird ohne Blitz und Wolkenbruch, wenn die Motoren der Stock-Car-Flitzer ihre Ventile spielen lassen. "Tage des Donners" nennt sich der aktuelle Rennfahrerfilm mit Tom Cruise, dem in Form von "Days of Thunder" das Schicksal einer Computerspielumsetzung widerfuhr. Das Programm ist ein 3D-Rennspiel und versetzt Euch in die Rolle eines wagemutigen Fahrers, der sich im Rennen auf fünf verschiedene Pisten stürzt. Vor Beginn der Saison stellt Ihr die Menge der computergesteuerten Gegner und die Rundenzahl ein, dann müßt Ihr Euch durch eine gute Trainingsgründe fürs Rennen qualifizieren.

Mit dem Joystick bedient Ihr das Lenkrad Eures Wagens, per Feuerknopf werden die Gänge eingelegt. Deftige Unfälle haben oft das sofortige Ausscheiden zur Folge, fahrt also vorsichtig und besucht ab und zu Eure Box. Während der Fahrt wird das Geschehen aus der Sicht des Fahrers gezeigt. Ihr dürft Euch auch eine Rennsequenz aus neun verschiedenen Blickwinkeln in der Wiederholung betrachten. *hl*



Fangen wir ausnahmsweise mit dem Fazit an: Angesichts des rassigen Konkurrenzrennspiels "Indianapolis 500" wirkt Days of Thunder wie ein Kandidat für den Autofriedhof. Die gemächliche 3D-[illegible] Neben der [illegible] Tempo-30-Zone [illegible] eine recht unsensible Steuerung, bei der die Bezeichnung "Fahrsimulation" vor Scham errötet. Days of Thunder ist mit Mühe und Nachsicht halbwegs spielbar, wird aber schnell langweilig und ist angesichts der hochkarätigen Konkurrenz im Rennspiellager beim besten Willen nicht empfehlenswert.

STECKBRIEF

Genre: Rennspiel
Hersteller: Mindscape, Zirka-Preis: 90 Mark

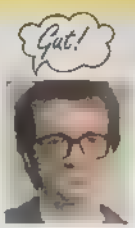
MS-DOS 36%	AMIGA 34%
Grafik: 49% Sound: 31%	Grafik: 48% Sound: 35%
Schwierigkeit: leicht	Schwierigkeit: leicht
ATARI ST 34%	**C 64**
Grafik: 48% Sound: 35%	nicht geplant
Schwierigkeit: leicht	

KREISVERKEHR

Badlands

Die Zukunft sieht nicht rosig aus: Die Menschheit ist barbarisch, die Umwelt zerstört, die Sitten rauh. Der liebste Zeitvertreib des Erdenbürgers besteht in Autorennen, die über gefährliche Pisten führen, welche mit Schikanen gespickt sind. Drei Fahrer sind gleichzeitig unterwegs, die sich mit Vorliebe von der Fahrbahn abdrängen und beschießen, um dem Gegner den Siegerlorbeer zu versalzen.

"Badlands" nennt sich die futuristische Version des klassischen Rennspiels "Super Sprint". Wie beim Vorgänger seht Ihr die verschiedenen Strecken von oben und müßt jeweils drei Runden auf den Pisten absolvieren. Von den drei Fahrzeugen wird mindestens eins vom Computer gesteuert; zwei Spieler können gleichzeitig antreten. Ihr seid so lange im Rennen, bis Ihr von einem Computerauto geschlagen werdet, dürft dann aber mit "Continue" noch dreimal auf dem Gnadenweg weiterspielen. Begehrt sind die Schraubenschlüssel, die auf der Piste herumliegen: Für jeweils drei Stück könnt Ihr Euch ein Extra kaufen. *hl*



Super Sprint habe ich vor ein paar Jahren ausgesprochen gerne gespielt. Mit Badlands haben mir die Programmierer eine persönliche Freude gemacht: Das Spielprinzip ist fast unverändert, neue Pisten, mehr Rivalität dank Abschießoption und technische Güte machen das Programm zum einfachen Rennvergnügen. Die ST/Amiga-Versionen gleichen dem Spielautomaten-Vorbild nahezu bis aufs Pixel genau. Idealerweise spielt man Badlands zu zweit: Einen Freund mit einer Lenkrakete bekanntzumachen (He-he...) ist spaßiger, als einen Computerfahrer einzustampfen. Ein unkompliziertes, nettes Spiel.

STECKBRIEF

Genre: Rennspiel
Hersteller: Tengen, Zirka-Preis: 50 bis 80 Mark

MS-DOS	AMIGA 67%
nicht geplant	Grafik: 57% Sound: 63%
	Schwierigkeit: leicht
ATARI ST 67%	**C 64**
Grafik: 67% Sound: 54%	In Vorbereitung
Schwierigkeit: leicht	

INVE$T

Vertrieb: BONACO
Am Sudpark 12
6092 Kelsterbach
Tel. 06 07/76060
Tel. 06 07/62067
Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto

FAIR PLAY — NEIN DANKE

M.U.D.S.

Eine Stadt im Überblick (MS-DOS/VGA)

Bestechungsversuch in der Kneipe (MS-DOS/VGA)

In der Stadt Gorden auf dem Fantasy-Kontinent Ghold hat man eine große Leidenschaft: das "M.U.D.S."-Spiel. Diese Abkürzung steht für "Mean ugly dirty Sports". Bei diesem "gemeinen, häßlichen, schmutzigen" Mannschaftssport treten zwei Teams mit je fünf Spielern gegeneinander an, die alle aus Sträflingsbeständen auf dem Sklavenmarkt rekrutiert wurden.

Ihr fungiert als Spielertrainer, der sich um wichtige Managerentscheidungen kümmern muß, aber auch aktiv in die Spiele eingreifen kann. Im Trainingsmodus darf man ohne das strategische Drumherum eine einzelne Partie gegen den Computer oder einen Freund spielen. Beim Turnier müßt Ihr in vier Kontinentabschnitten je vier Computerteams besiegen, die alle in verschiedenen Städten hausen. Da eine solche Aufgabe schwerlich in einem Rutsch gemeistert werden kann, darf der Spielstand gespeichert werden.

In Eurer Eigenschaft als Trainer kümmert Ihr Euch z.B. um Kauf und Verkauf von Spielern, schließt Wetten ab, stellt die Mannschaft auf, bestimmt die Taktik und könnt sogar versuchen, Spieler des gegnerischen Teams oder den Schiedsrichter zu bestechen. Jede Spielfigur hat individuelle Werte in sieben Charaktereigenschaften. Insgesamt darf Euer Kader aus bis zu 13 Spielern bestehen.

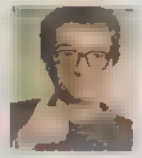
Bei einem M.U.D.S.-Match kommt es darauf an, mehr Punkte zu erzielen als der Gegner — logisch. Ein zweiter (unfeiner) Weg, um zu gewinnen, ist das Dezimieren des anderen Teams: Verfügt eine Mannschaft nicht mehr über genügend lebendige Spieler, hat sie verloren. Als Bälle dienen die Flonks, kleine Saurier mit griffigen Schwänzen, die Ihr in das Faß des gegnerischen Spielfelds werfen müßt, um einen Punkt zu erzielen.

Das Spielfeld scrollt von oben nach unten. Es gibt zwei Steuerungsarten und drei Spielgeschwindigkeiten, zwischen denen Ihr wählen dürft. Außerdem dürft Ihr zu zweit antreten (zwei Spieler steuern je eine Spielfigur Eurer Mannschaft) oder dem Computer die Action überlassen. Ähnlich wie beim American Football ist fast alles erlaubt, um den ballführenden Spieler aufzuhalten.

M.U.D.S. ist komplett in Deutsch und bietet ein ebenso ausführliches wie humorvolles Handbuch. Zu jedem Spiel gibt es eine Statistik, die Mannschaftsinfos über Euer Team werden sogar gespeichert. Die getestete MS-DOS-Version läßt sich auch mit Maus und Tastatur steuern, aber erst mit einem Joystick entfaltet sich der volle Spielspaß. CGA-, EGA-Grafik und VGA-Grafik werden unterstützt, außerdem braucht Euer PC mindestens 512 KByte RAM. *hl*

Der Schiedsrichter unterbricht das Match mit einem beherzten Pfiff (MS-DOS/VGA) ▶

Super!



Über ein Jahr lang haben die Programmierer von "Grand Monster Slam" an ihrem neuen Fantasy-Sportspiel gebastelt. Die Mühe hat sich gelohnt: M.U.D.S. bietet eine muntere Mischung aus unkompliziertem Grundspielprinzip und taktischem Tiefgang. Das gekonnte Kombinieren, Blocken, Foulen und Einflonken will gelernt sein. Von Kontinent zu Kontinent wechselt die Beschaffenheit des Spielfelds und neue Rassen sorgen für frischen Wind bei der Mannschaftsaufstellung. Der actionreiche Spielablauf tendiert manchmal etwas zur Unübersichtlichkeit. Außerdem ist Geduld gefragt, denn so manches hartumkämpfte Match dauert 15 oder gar 20 Minuten. Die Grafik ist stilvoll und witzig, der Turniermodus langfristig motivierend. Gelangweilte Sportfreunde, denen angesichts der anhaltenden Flut von miesen Fußballsimulationen schlecht wird, bekommen hier eine erfrischende Alternative geboten.

Gut!

Nett, was uns Rainbow Arts hier an putzigen Bösartigkeiten auf den Bildschirm gezaubert hat. An teils recht schwarzem Humor und originellen Ideen mangelte es den Entwicklern zumindest nicht, erfreulich daß Spielbarkeit und Komplexität nicht vergessen wurden. Der Handel- und Strategieteil des Spieles ist über diverse Menus wirklich einfach zu bedienen, die M.U.D.S.-Prügeleien selber sollte man jedoch am besten über Joystick steuern. Lang anhaltende Motivation ist durch verschiedene Spielfelder und neue Monstertypen vorprogrammiert: gefreut haben mich auch der Zwei-Spieler-Modus sowie die zahlreichen Soundeffekte, die selbst PCs ohne Soundkarte entlockt werden.

STECKBRIEF

Genre: Sport
Hersteller: Rainbow Arts, Zirka-Preis: 80 Mark

MS-DOS	AMIGA
80 %	in Vorbereitung
Grafik: 75% Sound: 72%	
Schwierigkeit: mittel	
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	nicht geplant

DIE
UNENDLICHE
GESCHICHTE II
AUF DER SUCHE NACH PHANTASIEN

Jetzt für
als A

Hotline · 0 21 01/6 37 57 · Dienstag und Donnerstag zwischen 15⁰⁰ und 19⁰⁰ Uhr.

RUSHWARE

RUSHWARE Microhandelsgesellschaft mbH
Bruchweg 128 - 132 D 4044 Kaarst 2

Wollen Sie unser kostenloses Angebot kennenlernen? Gegen Einsendung von DM 5 Schutzgebühr im Briefmarkenverhalten Sie unsere neueste Preisliste

Name

Straße

PLZ/Ort

RUSHWARE GmbH
Bruchweg 128 - 132
4044 Kaarst 2

Tischfußball-Simulation der knochentrocknen Art (Amiga)

Fast Fanny grübelt: Wie hält man einen Queue? (MS-DOS)

RASENSCHACH

Subbuteo

Das altehrwürdige Tischfußballspiel "Subbuteo" ist seit Jahrzehnten ein internationaler Dauerbrenner. Gespielt wird es auf einem grünen Filztuch mit 22 Plastikkickern, die auf Sockeln thronen. Durch geschicktes Anschnippen der Plastikbomber befördert man Ball und Spieler in Richtung des gegnerischen Tors. Die alltäglichen Probleme des Subbuteolisten (kein Mitspieler zur Hand, das Spielfeld wird als Tischtuch mißbraucht, der Hund hat den Linksaußen gefressen) dürften mit der Computerspielumsetzung behoben sein. Hier läßt Ihr die übers Filz sausenden Schnippmännchen per Mausklick über ein 3D-Spielfeld gleiten. Die Spieler dürfen abwechselnd ran, um die Formation auf dem Feld zu ändern oder den Ball zu kicken. Bei diesem Rasenschach kommt es nicht auf Schnelligkeit, sondern im wesentlichen auf Taktik an. Ein wenig Geschick müßt Ihr beim Spielfigurenschnippen beweisen, um Wucht und Effet zu beeinflussen. Unterschiedlich starke Computergegner stehen ebenso zur Verfügung wie ein Ligamodus. *hl*

Geht so

Action? Nein danke. Das Herumtaktieren und Manövrieren mit Subbuteo hat den strengen Reiz einer Runde Taktikkunde beim DFB-Lehrgang. Als Umsetzung ist das Programm gelungen, denn es hält sich streng an Regelwerk und Ablauf des Tischfußball-Vorbilds. Ob sich viele Computerspieler dafür erwärmen können scheint mir aber zweifelhaft. Das simulierte Kickerschnippen wirkt doch etwas steril und wird beim Durchschnittsspieler nach einer Halbzeit die ersten Gähnanfälle provozieren. Subbuteo-Kenner und Fußballenthusiasten mögen's mal anspielen; alle anderen seien gewarnt.

STECKBRIEF

Genre: Sport
Hersteller: Electronic Zoo, Zirka-Preis: 50 bis 80 Mark

MS-DOS	AMIGA 42%
nicht geplant	Grafik: 44% Sound: 41% Schwierigkeit: schwer
ATARI ST 42%	**C 64 40%**
Grafik: 44% Sound: 40% Schwierigkeit: schwer	Grafik: 35% Sound: 40% Schwierigkeit: schwer

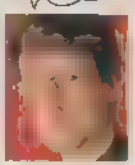
DES KAISERS NEUE KLEIDER

Sharkey's 3D Pool

Eine coole Partie auf grünem Filz gefällig? In "Sharkey's 3D Pool"-Billardhalle wird "Eight Ball", "Nine Ball", "Rotation" und "14.1 Continuous" gespielt. Sieben unterschiedlich begabte Computergegner warten auf den Anstoß. Wild Shot Willie spielt mindestens genauso miserabel wie Sie — gut zur Einstimmung. Bei Könnern wie Althippie Jac Derida kommt man schon eher ins Grübeln. Und Sharkey, der Meister des Queue, ist — nun, zumindest ein guter Lehrer. Haben Sie sich für den passenden Gegenspieler entschieden, wird erst die Summe festgelegt, um die Sie spielen wollen. 10000 Credits stehen Ihnen zur Verfügung.

Man sieht den Tisch entweder aus der Vogelperspektive oder in 3D. Man kann an den Tisch heranzoomen, ihn drehen, kippen und wenden, um den Stoß auszuführen. Wer sich sicher genug fühlt, sollte sich in einem Turnier messen. Dem Sieger winkt ein saftiges Preisgeld. Die hohe Kunst sind dann die "Trick Shots", bei denen man Kugeln auf möglich abenteuerliche Weise einlocht. *al*

Geht so



Es war einmal ein Programm mit dem Namen "3D Pool". Da das Programm leider etwas zu schlicht und außerdem etwas fade war, verpaßte man ihm Bildchen für die Computergegner, einen Turnier-Modus und schickte das Programm wieder in die weite Welt. "Sharkey's 3D Pool" ist fast identisch mit dem Vorgänger, programmiert doch es spielt sich durch die Verbesserungen und die anständigen Computergegner besser. Zum Heulen: Auf einem XT kann man gemütlich einen trinken gehen, wenn die Computergegner überlegen — erst ab einem schnellen AT wird's akzeptabel und spielbar.

STECKBRIEF

Genre: Simulation
Hersteller: Microprose, Zirka-Preis: 80 Mark

MS-DOS 59%	AMIGA
Grafik: 57% Sound: 25% Schwierigkeit: einstellbar	nicht geplant
ATARI ST	**C 64**
nicht geplant	nicht geplant

Die Armeen in schönster Schlachtaufstellung (MS-DOS-VGA)

SCHLACHTPLATTE

Battle Chess II

Von einem guten Schachprogramm erwartet man ausreichende Rechengeschwindigkeit, eine pflegeleichte Benutzerführung und viele Optionen. 'Battle Chess II' bietet daneben noch eine herzallerliebste Besonderheit. Hat man seinen Zug gemacht, marschiert die Figur los und metzelt den geschlagenen Gegner nieder. Je nach Stärke der angreifenden Figur kann man so die unterschiedlichsten Zweikämpfe bestaunen. Battle Chess II liegen nicht die klassischen Schachregeln zugrunde, sondern man spielt nach den altenchinesischen Regeln. Im Unterschied zum europäischen Schach bewegen sich die Figuren auf Linien von einer Schnittstelle zur anderen. Auf dem Brett stehen nicht Läufer, Springer und Dame, sondern Ritter, Minister und Kanonen. Die Stärke des Computergegners läßt sich in neun Schwierigkeitsstufen Euren Fähigkeiten anpassen. Selbstverständlich könnt Ihr auch gegen einen Gegner aus Fleisch und Blut antreten oder Euch über eine Modemverbindung heiße Fernschachduelle liefern. *vw*

Geht so

Besonders originell ist 'Battle Chess II' nicht gerade, gab es doch vor einiger Zeit ein Spiel ähnlichen Namens, das mit dem gleichen Schlachtmodus erfreute. Der Nachfolger bietet zwar ein modifiziertes Regelwerk, im wesentlichen ist der Spielablauf aber derselbe geblieben. Hat man sich an den Kampfsequenzen satt gesehen, kann man diese Funktion getrost abschalten. Wenn der Minister zum x-ten Male einen Bauern umnietet, wirkt diese Unterbrechung störend. Übrig bleibt ein durchschnittliches Schachprogramm. Battle Chess II ist etwas für Schachfans, die sich an den chinesischen Regeln versuchen wollen.

STECK BRIEF

Genre: Strategie
Hersteller: Interplay, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS 63%	AMIGA
Grafik: 68% Sound: 69%	in Vorbereitung
Schwierigkeit: einstellbar	
ATARI ST	**C 64**
nicht geplant	nicht geplant

Anruf genügt!
Tel.: 05 21/2 11 17
Fax.: 05 21/2 28 59

Wir führen professionelle Spielesoftware. Hier ein Auszug aus unserer Hit-Liste

AMIGA

Powermonger	89,00
Kick Off 2	69,95
Their Finest Hour	89,00
Imperium	79,00
Pirates	69,95
Pool of Radiance	75,95
Legend of Fearghail	79,00
F16 Falcon Mis. Disk 2	59,95

IBM PC

Silent Service 2	99,95
Flight of The Intruder EGA	99,95
Railroad Tycoon	99,95
Ultima 6	99,00
LHX Attack Chopper	119,00
PGA Golf	79,00
Sound Blaster Card	429,95

ATARI ST

Powermonger	89,00
Their Finest Hour	89,00
Immortal	79,00
F19 Stealth Fighter	89,95
Dragons Flight	89,95
Kick Off 2	69,95
Imperium	79,00

C 64/128

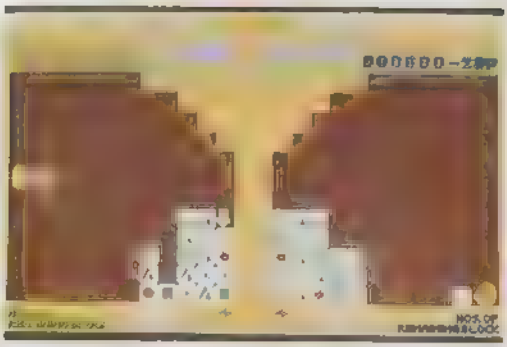
Kick Off 2	39,95
Champions of Krynn	79,00
Secret of the Silver Blades	69,95
Pirates	49,95

Versand per Nachnahme oder Vorkasse
Versandkostenanteil 6,- DM (Inland) -
Auslandsaufträge nur gegen Vorkasse.
Versandkostenanteil 12,- DM

Preis- und Produktänderungen vorbehalten

LABEL
SPIELESOFTWARE & MEHR
Feldmann & Mohr OHG
Max-Cahnbley-Str. 3
4800 Bielefeld 1
Telefon 05 21/2 11 17
Telefax 05 21/2 28 59

Eine volle Breitseite Antibiotika auf nüchternen Magen (Amiga)

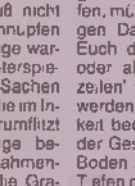


Es raucht das Hirn, es bricht der Stein (Amiga)

BESSER ALS ASPIRIN:

Vaxine

Böse Mutantenviren machen Anstalten, die Abwehrkräfte eines menschlichen Körpers niederzuraffen. Doch das Opfer muß nicht wehrlos auf einen Schnupfen oder schlimmere Dinge warten, denn in Computerspielen gibt's so schlaue Sachen wie die Virenpolizei, die im Inneren des Körpers rumflitzt und die Eindringlinge bekämpft. Drollig die Rahmenhandlung, abstrakt die Grafik. Bei "Vaxine" fährt Ihr in schönstem 3D auf einem schachbrettähnlichen Spielfeld herum und sucht die kugelförmigen Viren. Indem man sie mit Bällen in der gleichen Farbe beschießt, zerstört man die Schmuddelding. Um einen Level zu schaffen, müßt Ihr alle Viren erledigen. Das Spiel ist aus, wenn Euch die Munition ausgeht oder alle "Schlüsselkörperzellen" von den Viren besetzt werden. Eure Geschwindigkeit beeinflußt die Flugbahn der Geschosse, die auf dem Boden aufprallen und in die Tiefen des Spielfeldes hüpfen. Ihr könnt sogar "trojanische Zellen" aussenden, die sich in Virenklünge reinschmuggeln und dann mit Verzögerung zuschlagen. *hl*



Laßt Euch bloß nicht von der kauzigen Hintergrundgeschichte verwirren. Im Prinzip ist Vaxine nichts weiter als ein pfeilschnelles Rumflitz- und Abknallspiel mit Pfiff. Die tadellos schnelle 3D-Grafik in Verbindung mit über 100 Farbabstufungen die gleichzeitig zu sehen sind, machen das Programm ausgesprochen attraktiv. Und wenn alles so schön schneidig-schnell abläuft und die Steuerung flüssig ist, macht Vaxine Spaß. Man kommt spontan mit dem Spiel zurecht und wirft fröhlich mit Virenkillerkugeln um sich. Auf Dauer wird kaum etwas Neues geboten, so daß die Langzeitmotivation nicht ganz so toll ist.

TECH-BRIEF

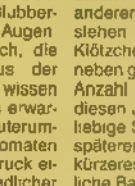
Genre: Action
Hersteller: U.S. Gold, Zirka-Preis: 65 Mark

MS-DOS	AMIGA 73%
in Vorbereitung	Grafik: 78% Sound: 74% Schwierigkeit: mittel
ATARI ST 73%	C 64
Grafik: 75% Sound: 74% Schwierigkeit: mittel	nicht geplant

HAU WEG DEN STEIN

Plotting

Auf den ersten Blick sieht alles ganz harmlos aus. Ein kleines Spielfeld, ein paar bunte Steinchen und ein niedliches gelbes Blubberwesen mit großen Augen. Diejenigen unter Euch, die "Plotting" noch aus der Spielhalle kennen, wissen aber schon, was uns erwartet. In Oceans Computerumsetzung des Taito-Automaten muß man unter Zeitdruck einen Stapel unterschiedlicher Spielsteine auflösen. Unser gelber Freund marschiert seitlich an dem Stapel entlang und wirft von der Seite einen Stein auf den Haufen. Stimmen Wurf- und Zielstein überein, löst sich der Zielstein auf und wir bekommen einen neuen Stein mit einem anderen Symbol. Insgesamt stehen vier verschiedene Klötzchen zur Auswahl. Daneben gibt es eine begrenzte Anzahl sog. Freisteine. Mit diesen Jokern kann man beliebige Symbole auflösen. In späteren Levels sorgen ein kürzeres Zeitlimit und zusätzliche Barrikaden und Fallrohre auf der Spielfläche für stetigen Schwierigkeitszuwachs. Natürlich könnt Ihr auch zusammen mit einem Freund antreten. *vw*

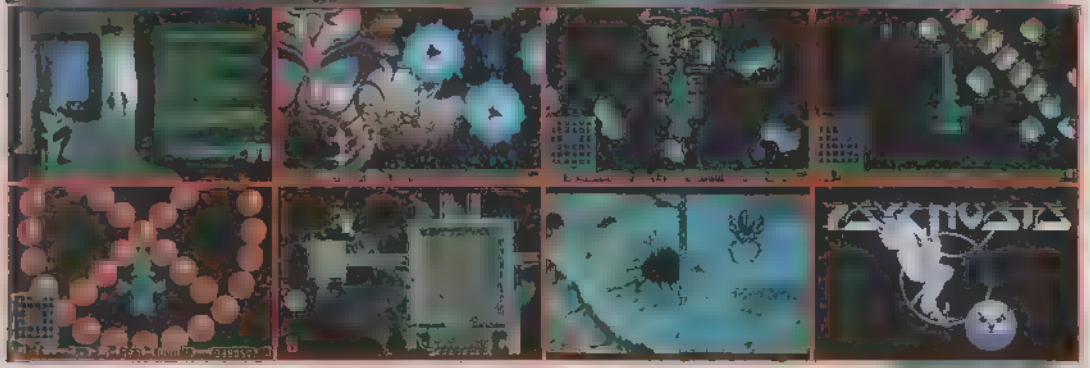


Unsere Spielfigur offensichtlich ein naher Verwandter von Tiki aus Neuseeland hat eine ganze Menge zu tun, bis er alle Klötzchen abgebaut hat. Auch wenn Plotting nur wenige Spielelemente bietet, so können diese überzeugen. Ein kleines, überschaubares Spielfeld und vier unterschiedliche Steinsymbole lassen genug Freiraum für eigene Kreativität und Knobelkunst. Die Spielidee ist gut durchdacht und nicht einfach nur dahingeschludert, um im momentanen Denkspiel-Boom abzusahnen. Besonders viel Spaß verspricht der Zwei-Spieler-Modus. Hier wird der Ehrgeiz richtig schön angestachelt.

TECH-BRIEF

Genre: Denkspiel
Hersteller: Ocean, Zirka-Preis: 80 Mark

MS-DOS	AMIGA 66%
nicht geplant	Grafik: 51% Sound: 45% Schwierigkeit: mittel
ATARI ST	C 64
in Vorbereitung	nicht geplant



AWESOME zum ersten!

AWESOME zum zweiten!

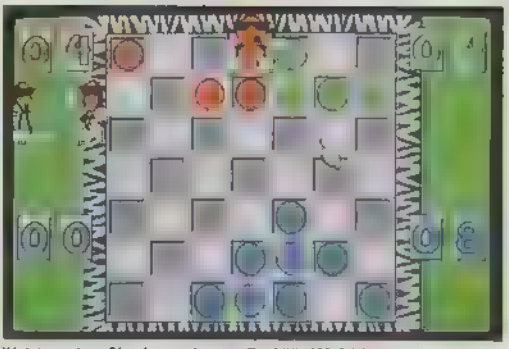
AWESOME zum dritten!

Den Zuschlag erhält AWESOME!
Eine Mischung aus Action
und Handelselementen

United Software

AWESOME
T-Shirt in jeder Box

Elektronische Brautschau: Wer paßt zu wem? (MS-DOS/VGA)

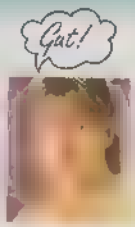


"Jetzt machen Sie aber mal einen Punkt!" (MS-DOS/VGA)

PÄRCHENPARADE

Puzznic

Nachdem Taitos Tüftelknüller "Puzznic" bereits PC-Engine- und Game-Boy-Besitzern einiges Kopfzerbrechen bereitet hat, sind nun die Computerfans an der Reihe. Leider bietet die MS-DOS-Version statt den 256 Levels in der Videospielversion "nur" 144 Spielstufen. Am Spielprinzip hat sich dagegen nichts geändert. Auf dem Bildschirm sind etliche Symbolblöcke angeordnet, die Ihr innerhalb eines Zeitlimits geschickt zusammenschieben müßt. Wenn sich mindestens zwei gleichartige Spielsteine berühren, verpuffen diese und verschwinden vom Bildschirm. Man darf frei auswählen, welcher Stein als nächstes bewegt wird. Doch Vorsicht, denn die Spielsteine unterliegen dem Gesetz der Schwerkraft. Sie purzeln erbarmungslos nach unten, wenn sie nicht irgendwo Halt finden. Aufzüge und Plattformen, die sich von links nach rechts bewegen, sind ebenfalls mit von der Partie. Wer alle Spielsteine sorgsam vom Bildschirm geschubst hat, erhält ein Paßwort und darf sich am nächsten Level versuchen. Bleibt ein Stein übrig wird von vorne begonnen. *mg*



Puzznic hat auf dem PC praktisch nichts von seiner Faszination eingebüßt. O.K. es fehlen ein paar Levels, doch an den vorhandenen 144 Stück hat man ordentlich zu knabbern. Spielprinzip und Levelgestaltung sind lein ausgeklügelt. Bei der Levellosere, steckt der Teufel meist im Detail — von stupidem Rumgeklicke bleibt man weitestgehend verschont. Lobenswert auch, daß der Weg zum Ziel nicht vorgeschrieben ist. Wer bei einem Level nicht weiterkommt, nimmt einfach eine andere Abzweigung. Sämtliche Grafikmodi sowie Adlib- und Roland-Soundkarten werden unterstützt. Für Tüftler eine sichere Sache.

STECKBRIEF

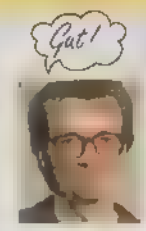
Genre: Denkspiel
Hersteller: Taito, Zirka-Preis: 50 bis 80 Mark

MS-DOS 79%	AMIGA
Grafik: 36% Sound: 25%	in Vorbereitung
Schwierigkeit: mittel	
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	in Vorbereitung

AUF DEN PUNKT GEBRACHT

Spot

Ein Brettspiel, speziell für Computer entwickelt? Das gibt's allen Ernstes — in Form von "Spot". Bis zu vier Spieler (von denen der Computer beliebig viele übernimmt) dürfen abwechselnd einen Zug mit einem Punkt in ihrer Farbe machen. Am Anfang ist das säuberlich in Felder unterteilte Brett noch leer. Bei jedem Zug dürft Ihr einen neuen Punkt ablegen, der aber neben einem anderen Punkt Eurer Farbe plaziert werden muß. Man darf auch mit einem Punkt zwei Felder in eine beliebige Richtung springen, doch dann wird dieser Punkt auf seinem Ausgangsfeld nicht ersetzt und hinterläßt dort eine Lücke. Sobald einer Eurer Punkte neben dem eines Mitspielers ankommt, werden alle Nachbarpunkte zu Euren Gunsten umgefärbt. Wer am Schluß durch trickreiches Absetzen und Springen am meisten Spielfiguren in seinen Reihen hat, ist Sieger. Begleitet wird das Geschehen durch ein paar witzig und flott animierter Punkte ("Spots") mit Sonnenbrillen — herzig. Versierte Spottisten können die Form des Spielfelds editieren. *hl*



Schnell hat man's kapiert, nur ungern hört man mit dem Spielen wieder auf. Spot ist eine gelungene Mixtur aus Reversi- und Goban-Elementen, die nicht nur gegen menschliche Mitspielern viel Spaß macht. Die Computergegner bieten immerhin fünf Clevernessgrade und durch die herrliche Animation der witzigen Sonnenbrillen Spots die jeden Spielzug begleiten, ist das Ambiente nicht allzu trocken. Spot ist ein Kramtman-immer-wieder-gerne-raus"-Denkspiel der unkomplizierten Art, bei dem jede Runde anders verläuft. Das Vorausplanen listiger Spielzüge verlangt mehr Strategie, als man im ersten Moment ahnt.

STECKBRIEF

Genre: Denkspiel
Hersteller: Virgin, Zirka-Preis: 50 bis 80 Mark

MS-DOS 77%	AMIGA
Grafik: 60% Sound: 59%	in Vorbereitung
Schwierigkeit: einstellbar	
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	in Vorbereitung

FEEL THE POWER...
S.T.U.N. RUNNER
Ein groß (STUN)-artiges Coin-up ist zu einem groß (Stun)-artigen Computerspiel geworden!
Nehmen Sie das Steuer in die Hand, und betreten Sie die futuristische Welt von S.T.U.N. Runner. Gehen Sie auf die Zeitreise ins 21. Jahrhundert, wo Sie nervenzerreißende Rennen bei 1500 kmh erleben.
Das Netzwerk des S.T.U.N. Tunnels läßt Sie nur noch staunen, wie beim Bobfahren erreichen Sie die Höchstgeschwindigkeit am äußeren Rand der Tunnelwände. Natürlich dürfen Sie nicht mit feindlichen Fahrzeugen zusammenstoßen, dafür müssen Sie aber die Antriebsbelage im Tunnel treffen: diese katapultieren Sie auf wahre Hypergeschwindigkeiten – eine Raserei, die Ihr Fahrzeug unsichtbar macht.
Wenn Sie die verschiedenen Challenge Screens im S.T.U.N. Netzwerk überstanden haben, kommen Sie am Ende des Spiels zur "Ultimate Challenge" – ein Rennen, bei dem Sie nicht nur gleichwertige Gegner, sondern auch unverhoffte Überraschungen erwarten.
Spur die Kraft!
Erhältlich für: Atari ST, Amiga, IBM PC 3.5 & 5.25", Commodore 64 (cassette, disk) Amstrad (cassette, disk) Spectrum +3, Spectrum 48/128
Programmed by The Kremlin
1990 TENGEN INC. All rights reserved.
™ Atari Games Corporation
Veröffentlicht von Domark Software Ltd. Vertrieb: BOMICO.
Am Südpark 12
6912 Heisterbach
Tel. 04107/24060
Dt. Übersetzung: BOMICO
IBM PC (EGA)
Bildschirm Fotos
TENGEN

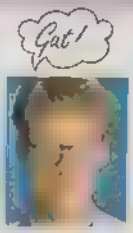
Die bunte Kugelwelt der Schwerkraft (Amiga)

Dem Charakterkopf geht gleich ein Licht auf (MS-DOS/VGA)

KUGELSEGEN

Pick'n Pile

Bei "Pick'n Pile" regnen am Anfang jedes Levels Kugeln in drei verschiedenen Farben vom oberen Bildschirmrand. Eure Aufgabe besteht darin, alle Bälle innerhalb eines Zeitlimits abzuräumen. Mit der Maus kickt Ihr einzelne Kugeln an und stapelt sie auf andere Kugeln gleicher Farbe. Immer wenn Euch das gelingt, lösen sie sich auf, und Ihr könnt ein paar Punkte auf Eurem Konto gutschreiben. Leider haben Kugeln die unangenehme Eigenschaft zu rollen. Wenn Ihr also eine Säule aufstapeln wollt, müßt Ihr für die nötige Stabilität sorgen, sonst bricht Euer Turmbau wieder zusammen. Dafür stehen mehrere Möglichkeiten zur Auswahl. Entweder plaziert Ihr links und rechts von Eurer Säule andere Kugeln oder Ihr benutzt die kleinen Mauern, die ab und zu von der Decke fallen, um die Kugeln anzulehnen. Zusätzlich könnt Ihr Multiplikatoren in die Stapel einbauen, damit sich das Punktekonto erhöht. Manchmal landen kleine Bomben auf der Spielfläche, mit denen man acht Kugeln gleichzeitig in die ewigen Speicherabgründe jagen kann. *vw*



Endlich wieder ein Programm in der Denkspielflut, das mit einer originellen und ungewöhnlichen Idee zu überzeugen weiß. "Pick'n Pile" schult nicht nur die kombinatorischen Fähigkeiten des Spielers, sondern bietet nebenbei noch physikalischen Anschauungsunterricht. Wenn man im Eifer des Gefechts nicht höllisch aufpaßt, stürzen die schönsten Kugelträume wie ein Kartenhaus in sich zusammen. Die Maussteuerung ist äußerst benutzerfreundlich und verwirrt den Spieler auch in höchster Zeitnot nicht. Bonussteine und Multiplikatorkugeln sorgen für lange Motivation und Vergnügen.

STECK BRIEF

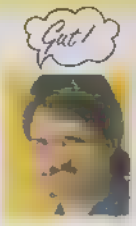
Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: UBI-Soft, Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS	AMIGA 65%
In Vorbereitung	Grafik: 51% Sound: 50%
	Schwierigkeit: mittel
ATARI ST	**C 64**
In Vorbereitung	nicht geplant

ELEKTROSCHOCK

Extase

"Extase" ist kein heißes Erotikprogramm, wie der Name vielleicht vermuten läßt. Vielmehr verbirgt sich dahinter eine gepfefferte Mischung aus Denk- und Geschicklichkeitsspiel. In acht Stufen, die Ihr wahlweise zu zweit oder gegen den Computer spielen könnt, müßt Ihr ein bestimmtes Segment des menschlichen Gehirns mit Strom versorgen. In der Mitte des Bildschirms wird ein Kopf mit den umliegenden Leiterbahnen angezeigt. Leider fehlt diesen Leitungen der nötige Saft. Am unteren Bildrand tauchen nun Elektronen auf, die durch die Leitungen bis an die Anschlüsse des Gehirns geführt werden müssen. Um den Strom zum Ziel zu bringen, müßt Ihr die Leitungen freigeben, Sicherungen einsetzen und Stromweichen in die richtige Position bringen. Leider gibt's ein paar Widrigkeiten, die dem Strom vorzeitig die Volts ausdrehen können. Da gibt es energiefressende Killerelektronen, Sperren, an denen der Strom festhängt und je Stufe ein knackiges Zeitlimit. Wer seiner Gehirnhälfte den Elektroschock als erster verpaßt, hat gewonnen. *mh*

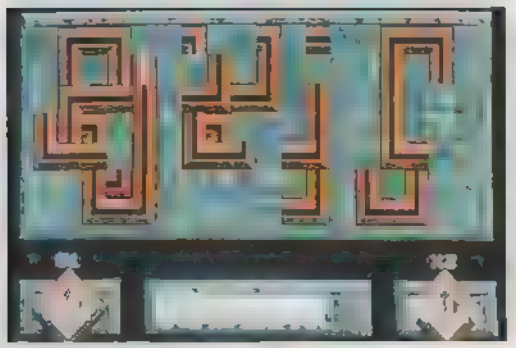


Wer "Purple Saturn Day" kennt, weiß, was ihn erwartet. Die gleichen Programmierer haben aus dem alten Spiel die beste Sequenz herausgeschnippelt und zum Soloprogramm ausgewalzt. Die Aufgabe ist so ungewöhnlich wie spannend. Zwar erreicht Extase nicht den Suchtkoeffizienten eines Tetris, aber der Kampf um den Strom im Gehirn läßt so manche Sicherung durchbrennen. Vor allem wenn man zu zweit spielt und dem anderen den Energiehahn abdreht. Die Steuerung ist dank Maus oder Joystick sehr gut. Die Grafik sprüht zwar nicht vor Farben, ist aber dem Zweck durchaus angemessen.

STECK BRIEF

Genre: Denkspiel
Hersteller: Cryo, Zirka-Preis: 85 Mark

MS-DOS 63%	AMIGA 63%
Grafik: 38% Sound: 32%	Grafik: 38% Sound: 34%
Schwierigkeit: einstellbar	Schwierigkeit: einstellbar
ATARI ST	**C 64**
In Vorbereitung	nicht geplant



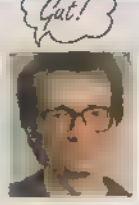
Schleife links, Schleife rechts, Schleife in der Mitte

Folgenschwer: Jeder Hupfer muß wohl überlegt sein (Amiga)

UM DIE ECKE GEBAUT

Loopz

Wer sich gerne geistreich mit seinem Computer verlustiert, darf zur Zeit strahlen wie ein Honigkuchenpferd. Im Monatsrhythmus spuckt die Software-Industrie mindestens ein Denkspiel der Oberklasse aus. Fesselte in der letzten Ausgabe "Ishido" den wehrlosen Tester langfristig vor dem Monitor, so bekennt er sich diesen Monat dazu, "Loopz" verfallen zu sein. Das neue Tüftelspiel sieht aus wie das Resultat einer lustvollen Kreuzung zwischen "Tetris" und "Pipemania". Ihr mußt auf dem Spielfeld zufällig auftauchende Röhrenteile so absetzen, daß eine Schleife entsteht. Ist dies geschafft, verschwinden alle Teile, die zur Schleife gehören. Vorm Plazieren könnt Ihr ein Rohr noch um seine eigene Achse drehen. Ihr habt nur wenige Sekunden Bedenkzeit, um es abzusetzen. Es gibt die verschiedensten Größen und Formen, in denen die tückischen Teilchen auftauchen können. Ein saftiger Bonus winkt, wenn man das Spielfeld ganz leer bekommt. Die Bedenkzeitdauer läßt sich per Schwierigkeitsgrad einstellen. *hl*



Gut!

An Tetris und Klax kommt das Schleifenhauen nicht ganz heran, landet bei mir aber im Regal mit den Programmen, die man immer wieder gerne herauszieht. Durch das erbarmungslos zufällige Erscheinen der Röhrenteile ist kein Spiel wie das andere. Loopz ist leicht zu kapieren, aber man wird seiner nicht so schnell überdrüssig. Der Fesselfaktor des grafisch so schlichten Stückchens Software ist geradezu penetrant, einmal losgeklickt, gibt's so leicht kein Halten mehr. Es ist keines der superkomplizierten Denkspiele, sondern angenehm leicht verdaulich ohne dominante Bitterfrust-Komponente.

STECKBRIEF

Genre: Denkspiel
Hersteller: Audiogenic, Zirka-Preis: 50 bis 70 Mark

MS-DOS	AMIGA 75%
In Vorbereitung	Grafik 29% Sound 62% Schwierigkeit: einstellbar
ATARI ST 75%	**C 64**
Grafik 29% Sound 62% Schwierigkeit: einstellbar	In Vorbereitung

CHAIN REACTION

Globulus

Verzwickte 25 Spielfelder muß Titelheld Globy in der Geschicklichkeitsgrübelei "Globulus" überstehen, ehe er zufrieden in Rente gehen kann. Jeder Level (meist bildschirmfüllend) setzt sich aus einer Menge unterschiedlicher quadratischer Felder zusammen, die durch Rampen miteinander verbunden sind. Praktisch jedes Quadrat hat eine besondere Eigenschaft. Globy rutscht, hüpft zwei Felder weiter, dreht sich um 90 Grad, wird von Spikes aufgespießt oder landet im Stacheldraht. Feinde, die sich auf den Wegen herumtreiben, erledigt man am besten mit [illegible] Bomben (säubern ein Feld) oder Smart-Bomben (putzen alle Gegner weg). Globys größtes Problem ist allerdings, daß er die zahlreichen Rampen nur hinunterrutschen und nicht hinaufklettern kann. Deshalb verfügt er über die Fähigkeit, das Spielfeld mittels Knopfdruck komplett auf den Kopf zu stellen (ein sog. "Flip"). Alle Rampen, die vorher bergauf gingen, sind nun talwärts gerichtet und umgekehrt.

Netterweise gibt's alle fünf Levels ein Paßwort. *mg*

Geht so

Das Spiel ist heikler als eine Abrüstungsverhandlung zwischen den Supermächten. Ein unbedachter Schritt und der grüne Kerl macht sich minutenlang selbständig. Vor lauter Nachdenken und Abschätzen der Folgen kommt man gar nicht zum Spielen. Dies ist besonders schlimm, weil man nicht häppchenweise mit den Features vertraut gemacht, sondern von Beginn an förmlich überschüttet wird. Dafür gibt's in höheren Levels keine Überraschungen mehr, sie ziemlich lähmlich. Das Drumherum (viele einstellbare Parameter) ist vorbildlich, das Spiel nur für hartnäckige Tüftler empfehlenswert.

STECKBRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Innerprise, Zirka-Preis: 70 Mark

MS-DOS	AMIGA 81%
nicht geplant	Grafik 56% Sound 41% Schwierigkeit: mittel
ATARI ST	**C 64**
nicht geplant	nicht geplant

Im Abo nur
5,80 DM
anstatt 6,50
DM
...oder wißt Ihr
was
Besseres??!

Nutzt die Vorteile des besonders günstigen Jahresangebotes und schickt die Karte am besten heute noch ab!

POWER PLAY JAHRES-ANGEBOT

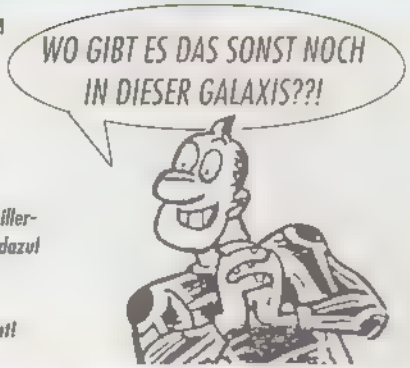
1. Ihr bezahlt im Abonnement nur noch 5,80 DM statt 6,50 DM für eine Ausgabe!

2. Ihr könnt wählen, ob Ihr jährlich, halbjährlich oder vierteljährlich bezahlen wollt!

3. Ihr bekommt das Super-Starkiller-Puzzle als Begrüßungsgeschenk dazu!

4. Ihr erhaltet Power Play noch bevor sie am Kiosk erscheint!

5. Die Lieferung kostet Euch keinen Pfennig extra!



Bitte tragt auf der Rückseite dieser Karte Euren Namen und Adresse ein und steckt sie dann frankiert in den Briefkasten.

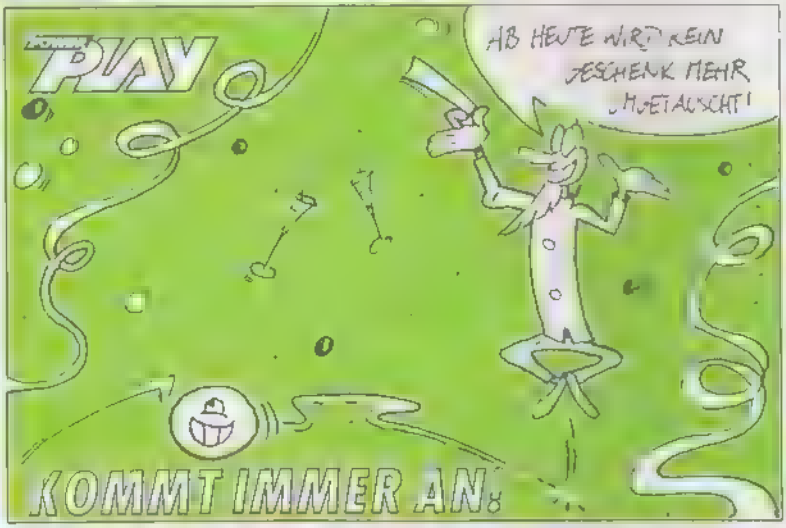
GESCHENK-ABO

POWER PLAY schenken bietet viele Vorteile:

Das Geschenkabonnement ist genauso günstig wie das Jahresabonnement.

Der/ die Glückliche bekommt POWER PLAY noch bevor es beim Händler ist!

Aber das Wichtigste ist: Ihr monatliches Geschenkpaket bringt hundertprozentig Spaß - ein Jahr lang oder länger.



POWER PLAY MITMACH-KARTE

Folgende Artikel aus Ausgabe _____ haben mir besonders gut gefallen:

1. _____ Seite

2. _____ Seite

3. _____ Seite

Bei diesem Artikel hat mir die grafische Gestaltung am besten gefallen:

4. _____ Seite

Ich wünsche mir für die nächsten Hefte folgende Themen. _____

Welchen Computer oder welches Videospiel wollen Sie sich kaufen

Ich wünsche mir für die nächsten Hefte folgende Tips: _

Eure Nachricht an die Redaktion

ABONNEMENT

Power Play zum Jahrespreis [illegible] Preisvorteil [illegible] Rechnung [illegible] sich automatisch um [illegible] gültigen Bedingungen. Ich kann jederzeit, zum Ende des [illegible] kündigen.

[illegible]

[illegible] Alter

[illegible] Unterschrift

[illegible] ☐ jährlich ☐ halbjährlich ☐ vierteljährlich

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Markt & Technik Verlag AG, Postfach 1304, 8013 Haar widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

2. Unterschrift

Die 60 Pf Briefmarke hier aufkleben

Antwortkarte

Power Play
Abonnement Service

Markt&Technik Verlag AG
Hans-Pinsel-Str 2

8013 Haar

Diese Vereinbarung kannen Sie innerhalb von acht Tagen bei Markt & Technik Verlag AG, Postfach 1304, 8013 Haar widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

POWER PLAY TECHNIK-ABO

Ich möchte Spaß mit POWER PLAY verschenken. Für diesen Geschenk-Abo 12 Ausgaben POWER PLAY bezahle ich 69,90 DM (Ausland: zzgl. Porto). Die Zustellung erfolgt per Post. Hier [illegible] limitiert auf 12 Ausgaben [illegible] verlängert sich automatisch um [illegible] den dann gültigen Bedingungen. Ich kann jederzeit zum Ende der bezahlten [illegible] kündigen.

Meine Adresse als Bestellerin:

[illegible]

und das ist der/die Glückliche:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon (Vorwahl)

Ich bezahle das Geschenkabonnement [illegible] bar/gleich durch Banküberweisung

[illegible] Alter

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Markt & Technik Verlag AG, Postfach 1304, 8013 Haar widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

2. Unterschrift

Die 60 Pf Briefmarke hier aufkleben

Antwortkarte

Power Play
Leserservice

Markt&Technik Verlag AG
Hans-Pinsel-Str 2

8013 Haar

POWER PLAY LESER - HITPARADE

Gewinnt mit POWER PLAY!

[illegible] Teilnahmebedingungen findet Ihr im Heft.

Folgende drei Spiele gefallen mir zur Zeit am besten:

1.

2.

3.

Ich besitze folgenden Computertyp:

Absender

Name, Vorname Alter

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Die 60 Pf Briefmarke hier aufkleben

Antwortkarte

Power Play
Redaktion

Markt&Technik Verlag AG
Hans-Pinsel-Str 2

8013 Haar

GEWINNT MIT BOMICO

Fast geschenkt: Ein ganzes Jahr lang verlosen wir insgesamt 14 400 Mark und zwölf feine Walkman. Dafür müßt Ihr nur zehn Fragen richtig beantworten...

Was gibt's Besseres als ein wenig Musik aus dem Walkman? Oder könnt Ihr eben mal 200 Mark gebrauchen? Mit ein wenig Glück und einer Portion Wissen könnt Ihr kräftig abstauben — ab sofort gibt's monatlich einen Walkman oder sechsmal 200 Mark zu gewinnen. Was müßt Ihr dafür tun? Die Teilnahmebedingungen sind ganz einfach. Rechts seht Ihr die Hitparade des Distributors "Bomico" Ihr mußt jetzt einfach die richtige Software-Firma zum entsprechenden Spiel finden. Ein Beispiel: "Kult" wurde von dem Software-Haus Exxos programmiert — die Antwort lautet also "Exxos". Lest Euch die Hitparade durch, schreibt die zehn Spiele und die zehn Firmen auf eine Postkarte und schickt sie an

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion *POWER PLAY*
Kennwort: Bomico
Hans-Pinsel-Str. 2 · 8013 Haar

Unter allen richtigen Einsendungen werden per Los die Gewinner ermittelt. Einsendeschluß ist am 12 Dezember 1990, der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Der Wettbewerb wird nächsten Monat fortgesetzt. *al*

BOMICO TOP TEN

1. Invest
2. Sim City
3. Klax
4. F29 Retaliator
5. Lost Patrol
6. Emlyn Hughes Soccer
7. Midnight Resistance
8. Gremlins II
9. Rings of Medusa
10. Welltris

CLUB 68000

Der Club 68000 ist mit über 11 000 Mitgliedern der weltweit größte Amiga-Club und hat seit Januar '90 auch eine deutsche Sektion. Er befaßt sich ausschließlich mit Hard- und Software für Commodore 500, 1000 und 2000 und deren Weiterentwicklungen.

Zusätzlich bildet der Club eine Einkaufsgemeinschaft, die günstige Preise garantieren kann. Zu diesen Clubangeboten erscheint etwa im Zweimonatsabstand eine aktuelle Preisliste; Neuheiten können aber auch telefonisch erfragt werden.

Interesse hat der Club 68000 auch an brauchbaren Neuheiten rund um den Computer, so ist er etwa für die Entwicklung eines optimalen Tastaturschutzes verantwortlich, der kaffee- und biertrinkende Amiga-Benutzer vor dem Schlimmsten bewahrt.

In naher Zukunft wird eine Clubzeitung mit Info-Börse, Angeboten zu Clubtreffen und Platz für Erfahrungsaustausch unter den Lesern erscheinen.

Ihre derzeitigen Tops und Flops:

Tops
1. Pirates
2. Populous
3. Sim City
4. Kick Off
5. Rings of Medusa

Flops
1. Bodo Illgner Soccer
2. Batman
3. Star Blaze
4. Uss John Young
5. Das Magazin

Computer Club

Dieser Club will Heimcomputer-Fans, Spielern wie auch Anwendern, Hilfestellungen und Erfahrungsaustausch bieten. In der Hauptsache beschäftigen sich die Clubmitglieder mit dem Amiga, dem C 64 und dem CPC; sie sind aber auch offen für die Aufnahme von PCs.

Für einen monatlichen Beitrag von 5 Mark erhält jeder Interessierte drei Zeitschriften: die "Helpline" (separat für jedes Computersystem, bisher nur für Amiga), "News" (Berichte über andere Clubs, Allgemeines aus der Computerszene) und "The Gambler", die sich nach der bevorstehenden Umbenennung in "New Gambler" außer mit Computerspielen auch mit Musik, Video und Brettspielen befassen wird. Ein Disk-Magazin ist in Planung.

Zur Zeit führt dieser Club eine Umfrage durch, um die "Megacharts" zu erstellen. Einsendeschluß für diese Befragung, bei der auch etwas verlost wird, ist der 31.12.90.

Die Tops und Flops des Phoenix Computer Clubs lauten:

Tops
1. Stuntcar Racer
2. It came from the Desert
3. Indiana Jones Adventure
4. North & South
5. Future Wars

Flops
1. Dragon's Lair II
2. Trivia Trove
3. Capone
4. Tennis Manager
5. Space Harrier

Adressen

S.S. Computerclub Berlin
Computertyp: Amiga 500, 1000, 2000
Leistungen: Tips und Tricks, Spieletausch, Treffen
Mitgliedsbeitrag: kostenlos
Anschrift: S.S. Computerclub Berlin, PLK 069 913 c, 1000 Berlin 65

The Twentyone Century
Computertyp: C 64
Leistungen: Hilfestellung bei der Basicprogrammierung, Clubzeitung
Schwerpunkte:
Mitgliedsbeitrag: kostenlos
Anschrift: TTC, The Twentyone Century, PLK 001 022 a, 2970 Aperb

MS-DOS Computerclub
Computertyp: MS-DOS
Leistungen: vierteljährige Clubzeitung, Tips & Tricks, gegenseitige Hilfe bei Sierra & Lucasfilm Adventures
Schwerpunkte: Kommunikation
Mitgliedsbeitrag: ab 1 Mark monatlich, dagegen nicht. Rückerstattung
Anschrift: MS DOS Computerclub, Michael Geisel, Rungenhausen 5, 4670 Enterlande (Obg.)

Computerclub Walsum, Die Turtles
Computertyp: Amiga 500, C 64, Atari 800 XL
Leistungen: Clubausweis, kleine Softwarekataloge
Schwerpunkte: Tips & Tricks, Lösungen zu Spielen
Mitgliedsbeitrag: 0,50 Mark monatlich
Anschrift: Mario Grasso, Gotenstr. 23, 4100 Duisburg 18

64er Club Essen
Computertyp: C 64
Leistungen: Clubmagazin, Pokes, Tips, Hights, Erfahrungsaustausch
Mitgliedsbeitrag: 3 Mark monatlich
Anschrift: Björn van Lent, Zwingliso. 22, 4300 Essen 1

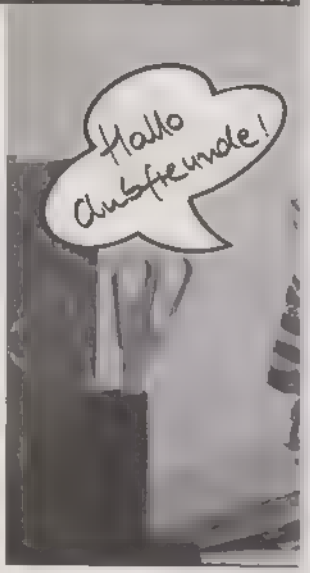
Night Angel Videogameclub
Computertyp: Sega 8 Bit und 16 Bit, Nintendo NES, Gameboy, PC-Engine, Neo Geo, Atari Lynx
Leistungen: monatl. Clubzeitung, Gebrauchtmarkt, Pressausschreiben, Einsteigerhilfen
Schwerpunkte: Tips & Tricks für Mitglieder
Mitgliedsbeitrag: 5 Mark monatlich oder 50 Mark im Jahr
Anschrift: Night Angel Videogameclub, Thorsten Programski, Pfingstborn 3, 4300 Essen 12

Smartbomb
Computertyp: Gameboy, Sega Mega Drive, Atari ST
Leistungen: kostenlose Clubzeitschrift, Meetings
Schwerpunkte: PD-Software, GFA Basic für den Atari
Mitgliedsbeitrag: 20 Mark jährlich
Anschrift: Smartbomb, Steverstr. 5b, 4410 Lüdinghausen, Tel. (02591) 55 63

Script Computer Club
Computertyp: MS DOS-System
Leistungen: monatl. Clubzeitung COMPAC, PD-Softwarebibliothek, organisierte Spielsammelbestellungen
Mitgliedsbeitrag: 5 Mark monatlich
Anschrift: Schant Hafiz, Pferchsweg 24, 4760 Lippstadt 15

Computerclub Geseke CCG
Computertyp: C 64, C 16, Plus 4
Leistungen: Clubzeitung monatl., Clubzeitschrift, PD Software, Einsteigerkurse, Programmierkurse
Schwerpunkte: ergonständig programmierte Clubdiskette
Mitgliedsbeitrag: 3 Mark monatlich
Anschrift: Mark Wellhausen, Karl-Coerdeler-Str. 5, 4787 Geseke

Player
Computertyp: Amiga 500
Leistungen: Clubzeitschrift, Wettbewerb, Spielvideos
Schwerpunkte: Spiele und Programme
Mitgliedsbeitrag: 5 Mark monatlich
Anschrift: Player, Eggeweg 5, 4800 Bielefeld 1



AFC der Amiga-Fan-Club
Computertyp: Amiga 500, 1000, 2000
Leistungen: Clubzeitschrift, Spieletests u. -tips, Wettbewerbe, Hilfestellungen, Einführungen in den Amiga, Programmierung in Basic, Assembler und C
Schwerpunkte: Clubzeitung mit Kursen
Mitgliedsbeitrag: 10 Mark jährlich
Anschrift: AFC, der Amiga Fan Club, Sprengelweg 26 oder PF 5003, 4952 Porta Westfalica

CPC-User-Club Unicorn
Computertyp: CPC, CPC Plus, GX 4000-Konsole
Leistungen: zweimonatliches Clubmagazin, Anfängerbetreuung, Tips & Tricks, Programmierung, kostenlose Kleinanzeigen
Mitgliedsbeitrag: 24 Mark jährlich, 4 Mark für Clubzeitung
Anschrift: CPC User Club Unicorn, Vogelsang 7, 5000 Köln 50

Atari Club Colonia e.V.
Computertyp: Atari XL, ST und PC
Leistungen: Magazin, Clubtreffen, Anfängerhilfen, Kurse, PD-Bibliothek
Mitgliedsbeitrag: bis 18 J. 5,50 Mark mtl., ab 18 J. 0,50 Mark mtl., Zeitung 1 Mark
Anschrift: Atari Club Colonia e.V., c/o R. Strunberg, Ahrweiler Str. 12, 5000 Köln 60

Marks Actionspiel Club
Computertyp: Amiga
Leistungen: Tips & Tricks zu Actionspielen und Adventures
Mitgliedsbeitrag: kostenlos
Anschrift: Mark Meyer-Epoler, Marienkirchstr. 9 u, 5205 St. Augustin 1

NEU[illegible]NGE NEUZUGÄNGE NEUZUGÄNGE NEUZUGÄNGE

Hallo Clubfreunde! Viele Clubs sind in den letzten Wochen unserem Aufruf gefolgt und haben sich zuhauf in der Redaktion gemeldet. Deshalb werden auf der Clubseite dieser Ausgabe sämtliche Neuzugänge der letzten Zeit aufgelistet. Außerdem erhalten wieder zwei Clubs die Gelegenheit, ihre Clubarbeit etwas ausführlicher vorzustellen. Diejenigen, die noch nicht auf unserer Clubseite zu finden sind, aber gerne dabei wären, sind hiermit herzlich aufgefordert, uns zu schreiben und folgende Fragen zu beantworten:

1. Wie heißt der Club und welche Anschrift hat er?
2. Mit welchen Computern und Videospielsystemen beschäftigt er sich?
3. Wie hoch ist der Mitgliedsbeitrag?
4. Was sind die Schwerpunkte der Clubarbeit und welche Leistungen bietet er sonst noch?

Eure Ulli Pekos

Richtet Eure Zuschriften an: **Markt & Technik Verlag AG**
Redaktion *POWER PLAY*
Kennwort Clubs
Hans Pinsel Str. 2
8013 Haar

Empire Club
Computertyp: Amiga
Leistungen: Clubzeitung, eigene PD (kommerziell), Tips & Tricks, Sammelbestellungen für Hard- und Software
Schwerpunkte: PD, Sound und Grafik
Mitgliedsbeitrag: 9 Mark halbjährlich
Anschrift: Empire Club
c/o Holger Hübenthal
Im Apfelgarten 9
5300 Bonn 1

EOK Erster Deutscher Kick Off-Club
Computertyp: Amiga 500
Leistungen: Clubzeitschrift, Wettbewerbe usw.
Schwerpunkte: Deutsche Kick Off Meisterschaft
Mitgliedsbeitrag: keinen, Aufnahme Club-Zeitung 5,04 DM
Anschrift: EOK
Thorsten Knopf
Lampstraßen
5303 Bornheim 1

Game Boy Wizards
Computertyp: Game Boy
Leistungen: Spielbewertungen, Lösungen, Hardwarebewertungen
Mitgliedsbeitrag: kostenlos
Anschrift: Game Boy Wizards
Peter Eltschacher
Angelo-Schlosspatio 22
5413 Bendorf

PMS-Computerclub
Computertyp: C 64, Amiga
Leistungen: Clubzeitung, Hotline, PD, gute Softwareauswahl
Schwerpunkte: Atlas- und ams Spielen
Mitgliedsbeitrag: 12 Mark vierteljährlich
Anschrift: PMS Computerclub
Peter Ziegler
im Kleinenberg 8
5524 Marbergweich

Elite-Fan-Club
Computertyp: Amiga 500
Leistungen: Hilfen zum Spiel Elite
Mitgliedsbeitrag: 2,50 Mark monatlich
Anschrift: Elite Fan-Club
Am Kleinen Anger 61
5788 Winterberg 5

Lynxanier Lynx-Club
Computertyp: Atari Lynx
Leistungen: Tips & Tricks, Allgemeines
Mitgliedsbeitrag: noch keinen
Anschrift: Lynx Club
Hans-Jörg Sebastian
Siegfriedstr. 5
6384 Schmitten 1

Fun-Club
Computertyp: Sega Megadrive, PC Engine
Leistungen: Clubzeitschrift, Software Tests, Tips, Kleinanzeigenmarkt, Top 10 Leser-Charts
Mitgliedsbeitrag: keinen
Anschrift: Fun-Club
Postfach 69
7000 Stuttgart 1

1. Deutscher Lynx-Club
Computertyp: Atari Lynx
Leistungen: Hotline, Clubzeitschrift, Kaufpreise Spielesleasing, monatl. Clubzeitung, Beratung & Hilfen für jedermann
Mitgliedsbeitrag: keinen
Anschrift: 1. Deutscher Lynx Club
Jens Langner
Steinsp. 5
7024 Filderstadt 4
0711/ 77 32 72

Phoenix Computer Club
Computertyp: Alle
Leistungen: kostenlose Zusendung des Magazins
Anschrift: Phoenix Computer Club
Redaktion New Gamblier
Burgweg 7
7148 Ottmingsbach

Rainbow Softworks Computerclub
Computertyp: C 64
Leistungen: mindestens Clubmagazin, Sonderheft Spieleleasts und Tips, Tricks & Pokes je [illegible]
Schwerpunkte: Basicprogrammierung, Erfahrungsaustausch
Mitgliedsbeitrag: 50 Mark monatlich
Anschrift: Rainbow Softworks Computer Club
Agnesstraße
8400 Regensburg
Tel. 094[illegible]272

Sega Mega, PC Engine Club
Computertyp: Mega Drive, PC Engine
Schwerpunkte: Tips, Erfahrungsaustausch, Beurteilungen
Mitgliedsbeitrag: keinen
Anschrift: Sega Mega PC Engine Club
Martin Segatreide
Bergstr. 3
8401 Köfering

Computertyp: Atari 1040 ST (E), C 64
Leistungen: monatl. Clubzeitung, Basicprogrammierung
Schwerpunkte: Erfahrungsaustausch
Mitgliedsbeitrag: 3 Mark monatlich
Anschrift: Marcus Elle
Hauptstr. 12
8707 Altersheim
09336/ 5v3

The Guys of Kreativ
Computertyp: C 64
Leistungen: Clubzeitung, Kniffsecke, Ecke Kleinanzeigen, Hardwareausstattung, Hilfe, Tricks, Hotline
Mitgliedsbeitrag: keinen
Anschrift: Hannes Moser
Achenseestr. 36
A-6200 Jenbach
Tel. 0043/ 52440/ 28166

Tif und Fit
Computertyp: Alle Amigas
Leistungen: Clubzeitung, Spieletips, Spieleleasts
Schwerpunkte: Einsteigerkurse, Tips & Tricks, Basic
Mitgliedsbeitrag: 30 Mark Jahr, 30 sFrank Jahr
Anschrift: Tif und Fit
Schulstraße
CH 3270 Saas-Grund
Tel. 022/ 57 46 50

1001 Enttäuschung

Ich habe momentan einige Probleme mit meinem Amiga 1000. Und zwar stelle ich in letzter Zeit immer häufiger fest, daß gewisse Spiele auf meinem Rechner nicht laufen. Vor allem die neuen Spiele (Tie Break, Tennis Cup, Manchester United, Kaiser etc.) steigen nach einer bestimmten Zeit aus, obwohl sie auf dem Amiga 500 laufen; der Verkäufer, der mir mehrmals ein Spiel umtauschte, konnte mir auch nicht weiterhelfen. Dann legte ich mir eine andere Kickstart-Diskette zu, doch waren die Erfolge nicht besser. Ich hoffe, daß Ihr mir vielleicht einen Ratschlag geben könnt. Abgesehen davon gab es noch eine andere Enttäuschung. Ich habe mir nämlich "Their finest Hour" zugelegt und war sehr gespannt. Nach Einlegen der Diskette mußte ich feststellen: Da ist kein Sound zu hören. Dann entdeckte ich in der Anleitung : "...müssen Sie bei 512 KByte Speicher auf wenige Grafiken verzichten (was nicht weiter schlimm wäre) und hören während des Spieles keine Geräusche." Das ist ja wohl das letzte! Gerade bei einer Simulation mussen doch auch bei 512 KByte Sound oder zumindest Geräusche zu hören sein, um eine gewisse Atmosphäre zu schaffen; von allem stand nichts davon auf der Verpackung drauf, so daß der Käufer davon keine Ahnung hat. Ich komme mir bei dem Spiel jedenfalls vor, als ob ich die Hauptrolle ein einem Stummfilm habe. Ich hoffe, daß uns solche Flops in Zukunft erspart bleiben

Frank Wendel, Castrop-Rauxel

Damenwahl

Wann werdet Ihr endlich eine Frau als Spieletesterin einstellen? In Eurer Zeitung und Euren Tests ist immer nur von den "Verständnisvollen Ehefrauen" die Rede, die es dulden, daß ihre Männer Populous bis in den x-ten Level spielen. Abgesehen davon, daß ich es dumm finde, wenn selbst Ihr an längst überholten Rollenklischees festhaltet, ist es auch diskriminierend. Der männlichen Dominanz auf dem Computersektor muß doch irgendwie beizukommen sein. Neuere — noch nicht veröffentlichte — Untersuchungen der Uni Münster zeigen, daß sich immer mehr Mädchen mit Computern beschäftigen. Meiner Meinung nach wäre es an der Zeit, Programmierer von Computerspielen dazu aufzufordern, auch weibliche Hauptfiguren zu kreieren oder zumindest die Wahl des Geschlechts offen zu lassen. Macht doch mal eine Story zum Thema "Frauen und Computer(spiele)". Übrigens: Mein Lieblingsspiel ist Pirates. Ich fände es schön, wenn Ihr der allgemeinen Diskriminierung von Frauen im Computerbereich dadurch entgegenwirken würdet, daß Ihr sie nicht länger als "Dummchen" darstellt, sondern als Konsumentinnen akzeptiert

Martina Goldmann, Münster

Supercracks?

Meine Bitte: Richtet doch bitte eine Game Boy-Ecke ein, wo Ihr alle neuen Spiele testet. Der Game Boy ist einfach genial. In der Schule machen wir richtige Tetris-Turniere. Obwohl mir Tetris auf meinem Amiga und C 64 nicht gefallen hat, begeistert es mich auf dem Game Boy um so mehr, besonders im 2-Spieler-Modus. Nun noch ein paar Fragen: Wie spielt Ihr sehr schwere Spiele durch und wie geratet Ihr in die höheren Levels? Mir kommt es oft spanisch vor, wenn Ihr ein Foto aus dem wasweißichwas wievielten Level eines Spiels bringt, in dem ich im dritten oder vierten Level schon nicht mehr durchhalte. Benutzt Ihr Cartridges mit POKE-Finder, habt Ihr Cheat-Sucher engagiert oder könnt Ihr das einfach so gut?

Ingo Nau, Korb

Zum einen geben sich unsere Vollblutspieler reichlich Mühe, möglichst weit zu kommen, zum anderen verrät uns ab und zu eine Software-Firma eine Art "Level-Überspring-Modus" *hl*

Fritz & Nintendo

In Eurem Artikel *POWER PLAY* mit Köpfchen in der Ausgabe 8/90 über die Nintendo-Eröffnungsfeier in Frankfurt steht etwas von einem TV-Moderator (Fritz Egner). Meine Frage also: Wann wird oder wurde auf welchem Sender diese Show gezeigt?

Leider nirgendwo und nirgendwann. Die Veranstaltung wurde nicht aufgezeichnet und fand lediglich zur Belustigung der anwesenden Gäste statt *hl*

Versand und Laden
Versand Dataldpr Nachnahme oder Vorkasse zuzügl. DM 6,- Versandkosten
Versand Ausland Vorkasse zuzügl. DM 12,- Versandkosten. Kostenlose Liste gegen frankierten Rückumschlag.

MAGIC GAMES

Belgradstraße 31, 8000 München 40
Telefon 089/302959, Telefax 089/301959

- Amiga
- Atari
- Atari Lynx
- IBM/PC
- Game Boy
- Sonderangebote
- Neuheiten
- Secondsoftware
- Mega Drive
- C 64
- Testmöglichkeit auf 6 Systemen

Lapsus

Bei Shanghai und etwaigen Variationen werden tatsächlich Mah Jong-Steine benutzt, bzw. regelrecht mißbraucht. Aber Mah Jong kommt *nicht*, wie von Martin in *POWER PLAY* 9/90, Seite 122 behauptet, aus Japan, sondern aus China. Daran ändert auch die Tatsache nichts, daß vor allem Japaner dieses chinesische Spiel bis zum Umfallen spielen, denn selbst die Schriftsymbole auf den Spielsteinen sind in chinesischer Sprache. Ich glaube, daß ich Euch einmal Unterricht in Mah Jong geben sollte (hat mit Schanghai usw. nicht das Geringste gemein). Ich frage mich nur, wie vielen Asiaten (einschließlich mir) es bei Martins Test kalt über den Rücken lief ... japanisch ... Grummel, Grummel.

Bernhe Kuo [illegible]

Hoppla, das habe ich wirklich nicht gewußt. Ich entschuldige mich hiermit in aller Form bei den betroffenen Asiaten und gelobe Besserung. *mg*

Vermißt

Ich fände es sehr sinnvoll eine Art "Meckerecke" einzurichten, in der die Leser über negative Erfahrungen mit Programmen hinsichtlich Bugs, Abstürzen oder schlechtem Service durch Software-Hersteller berichten können. Diese Ecke wäre eine sinnvolle Ergänzung, insbesondere im Hinblick auf die Kaufentscheidung. Eine solche Einrichtung erscheint mir auch deshalb besonders notwendig, weil schlechte Erfahrungen in dieser Hinsicht keine Seltenheit sind.

Anregen möchte ich in diesem Zusammenhang auch einen Artikel, der sich gerade mit der juristischen Seite bei Mängeln des gekauften Produktes beschäftigt. Weiterhin vermisse ich einen Gesichtspunkt völlig unter Ihren Rubriken den sozialen Aspekt des Computers. Bei allen hinlänglich bekannten Vorteilen in Beruf und Freizeit, die die Verbreitung von Computern mit sich bringt, sollte man auch die Gefahren nicht vergessen. Ich denke hier vor allem an die Frage, ob computerspielen, insbesondere bei Kindern, zur Sucht werden und zur sozialen Vereinsamung führen kann, oder ob vielleicht das Gegenteil der Fall ist. Ich bin sicher, daß solche Berichte auf sehr viel mehr Interesse stoßen würden als etwa ein Bericht über die gegenwärtige und zukünftige Entwicklung des Software-Herstellers XY.

D. Sugert Wachtberg-Pech

Wer Zoff mit einem Software-Anbieter hat, darf uns jederzeit um Rat fragen. Eine eigene Meckerecke wollen wir deshalb nicht einrichten, auf unseren Leserbriefseiten finden auch solche Beiträge Platz. *hl*

Glückliches Händchen

Zunächst möchte ich mich bei Anatol Locker für seinen Beitrag "Sprites" in *POWER PLAY* 10/90 bedanken. Ich glaube, daß nicht nur ich dadurch nostalgische Gefühle bekam und an die gute alte Zeit zurückdenken mußte, in der Spiele wie "Fort Apocalypse", Jumpman" oder "Donkey Kong" als bahnbrechende Neuererscheinungen bestaunt und bejubelt wurden. Besonders gut gefielen mir dabei die Anspielungen, die aber wahrscheinlich nur der verstehen kann, der die Spiele gut kennt. Dann möchte ich auch Winnie Forster in Eurer Redaktion begrüßen und ihm viel Glück bei den Spieletests wünschen. Was man in der *POWER PLAY* 10/90 von ihm lesen konnte, war ja schon sehr vielversprechend. Es scheint so, als hättet Ihr ein sehr glückliches Händchen bei der Auswahl Eurer Mitarbeiter.

Matthias Seifert Oberhausen

Gleichberechtigung für Game Boy

Ich habe eigentlich nur ein Anliegen: Gleichberechtigung für den Game Boy. Warum werden nicht die beliebtesten Spiele für den Game Boy in der Hitparade gezeigt und berücksichtigt. Und noch etwas zum Thema Game Boy. Bitte testet auch einmal die ganzen anderen Spiele für den Game Boy. Den Anzeigen der Versandhäuser zufolge sind schon mehr als 60 Spiele erschienen; Ihr habt lediglich ein paar getestet. Wann kommen die anderen Tests oder kommen sie überhaupt?

[illegible]

Wir arbeiten darauf hin demnächst alle Neuheiten für den Game Boy zu testen. Bislang haben wir uns aus Platzmangel die interessantesten Neuheiten herausgepickt. Über eine Ausweitung der Hitparadenseiten mit eigenen Game-Boy-Charts denken wir momentan nach. *mg*

Feinschliff

Die "Hall of Fame" ist zwar eine gute Idee, doch bis jetzt nur ein kunterbuntes Sammelsurium aller möglichen Arten von "Scores". Um der Sache mehr Schliff, mehr Pep zu geben, möchte ich folgendes vorschlagen: Fordert doch die Leserschaft auf, bis zu einem festen Termin (z.B. 1 Monat nach Erscheinen der *POWER PLAY*) Ihre High-Scores zu einem oder mehreren bestimmten Spielen zu schicken. Ihr wertet die Einsendungen aus und ermittelt die zehn besten Scores (zu jeweils einem Spiel). Der Sieger bekommt dann eine original *POWER PLAY*-Siegerurkunde o.ä. Diese Top 10 wird natürlich veröffentlicht. So besteht mehr Ansporn unter den Lesern, denn sie machen ja bei einem Wettbewerb mit und schicken nicht irgendwann irgendeine Punktezahl an Euch. Außerdem kann man dann später nachschlagen und seine Scores mit den anderen vergleichen. Da sie in einer Tabelle aufgelistet sind, muß man nur in eine *POWER PLAY* schauen und nicht alle durchsuchen. Denkt darüber nach.

[illegible]

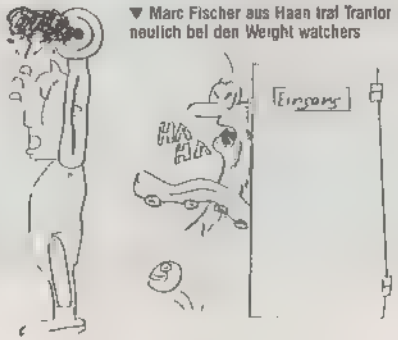
Vielen Dank für Deinen famosen Vorschlag. Wir wollen mal schauen, ob wir Deine Idee nicht in einer der nächsten *POWER PLAY*s aufgreifen können. *mh*

Konsolenwunder

Ich würde gerne die PC-Engine kaufen. Nun habe ich aber folgende Probleme: Ich möchte keine japanische Konsole kaufen, da ich sonst immer auf japanische Module angewiesen bin (das glaube ich jedenfalls). Wann und wo ist es also möglich, Module mit englischen oder sogar deutschen Anleitungen und Bildschirmtexten zu bekommen? Wenn es solche Module später geben sollte, bräuchte ich dann eine englische oder deutsche Konsole oder würden diese Spiele dann auch auf einem japanischen Gerät laufen? Und die letzte Frage: Lohnt sich der Kauf eines Super Grafx anstelle der PC-Engine?

Thorsten Zimmermann Oberhausen

Diese und andere Fragen bezüglich Konsolen beantwortet unser großer Videospiel-Vergleichstest in dieser Ausgabe.



▼ Marc Fischer aus Haan trat Trantor neulich bei den Weight watchers

Moralapostel

Ich kaufte mir vor einiger Zeit Shinobi für den Atari ST und bevor das Spiel ankam, bekam ich Euren Test in die Finger. Der Schlaganfall war fällig, als ich die magere *POWER* Wertung sah. Als ich dann das Spiel zum ersten Mal ins Laufwerk steckte, war ich hellauf begeistert. So ein gutes Ninja-Spiel hatte ich noch nie auf einem Compu-

ter gesehen. Sicher, das Scrolling ruckelte etwas, aber deshalb sollte man noch kein Spiel verfluchen. Ich finde sowieso, daß Ihr bei einem Spiel zuerst auf das Alter der Spielidee schaut, dann die Grafik bewertet, den moralischen Wert und erst dann schaut, ob das Spiel vielleicht auch Spaß macht. Ihr versucht nicht, etwas einmal positiv auszulegen, seht alles zu negativ. Ich finde z.B., daß die düstere, farbarme Grafik Shinobi besser steht, als irgendwelche Bonbonfarben

Frank Fuchs, Hadau

Daß wir bei den Spielebewertungen die Moral "außen vor lassen", beweisen die guten Wertungen für kriegerische Simulationen wie "Silent Service II". Jeder sollte für sich herausfinden, ab welcher Schmerzgrenze ein Spiel für ihn zu hart ist, deshalb fließt dieser Aspekt nicht in unsere Wertungen ein.

Sicher kann man über einzelne Wertungen diskutieren, aber bei Shinobi auf dem ST hätte man einiges besser machen können. Gegnerverhalten und Spielbarkeit sind mittelmäßig, im direkten Vergleich machen die Shinobi-Versionen für C 64 oder die Videospielkonsolen deutlich mehr Spaß — letztendlich ist das auch Geschmackssache. *hl*

Betrifft: Wonderland

Ich war ganz begeistert, endlich wieder einmal etwas von einem neuen Superspiel von Magnetic Scrolls zu hören. Aber in den Händleranzeigen kann ich es einfach nicht finden! Ist mit dem Erscheinungstermin "Ende Juni" etwa Ende Juni 1991 gemeint?

Sebastian Busch, Ismaning

Als wir über "Alice in Wonderland" berichteten, hatten wir eine Vorabversion vorliegen. Bis das Spiel auf dem Software-Markt erhältlich sein wird, kann es noch ein kleines Weilchen dauern. Auf jeden Fall soll es noch vor Weihnachten herauskommen. *up*

Ziemlich fadenscheinig

In letzter Zeit ist mir aufgefallen, daß Ihr in bezug auf den C 64 ziemlich fadenscheinige Bewertungen vergebt. Zuerst sollte ich vielleicht anmerken, daß auf dem C 64 in den letzten zwei Jahren keinerlei Fortschritte in programmtechnischer Hinsicht gemacht wurden. Also sollte man den Bewertungsmaßstab Anno 88 anlegen. Daß Sentinel Worlds 80 Grafikpunkte bekommen hat, geht vollauf in Ordnung, aber daß das in den 3D-Levels grafisch exzellente Vendetta nur 71 Punkte bekam, ist wohl ein übler Scherz, zumal Chambers of Shaolin sogar 75 Punkte erhielt. Der absolute Hammer ist aber, daß Bloodwych eine bessere Grafikwertung erhielt, welches keine 60 Punkte verdient hat. Noch was anderes: Ihr scheint nur noch sog. anspruchsvolle Spiele gut zu bewerten (mit viel Taktik, Strategie und Knobelei), was ich sehr negativ finde.

Harry Schmeisser, Ludwigsfelde

Über ein paar Punkte rauf oder runter bei einzelnen Grafikwertungen zu diskutieren, halte ich für müßig. Gerade bei der Grafikbeurteilung ist gezwungenermaßen ein Spritzer persönlicher Geschmack mit von der Partie. Daß "anspruchsvolle" Spiele relativ oft recht hohe Wertungen erhalten, liegt daran, daß bei komplexen Tüftelbrocken die langfristige Motivation meistens relativ hoch ist. Gegen gute Actionspiele haben wir nichts einzuwenden — ganz im Gegenteil. Man beachte in dieser Ausgabe z.B. den Test von "Paradroid 90". *hl*

MEGA DRIVE
AXIS
FATMAN
STRIDER
BURNING FORCE
RAINBOW ISLAND
PHANTASY STAR 3 engl.

Theo KRANZ VERSAND
Sandberger Str. 6, 8700 Würzburg
Tel.: 09 31/88 16 99

PC-ENGINE
BATMAN
DIE HARD
F1 CIRCUS
BOMBERMAN
AFTERBURNER II
LEGENDARY AXE 2
TV SPORTS BASKETBALL

NEO GEO
PC-ENGINE
MEGA DRIVE
ATARI LYNX
AMIGA, PC

FORDERN SIE UNSERE KOSTENLOSEN PREISLISTEN FÜR AMIGA, PC, NINTENDO, SEGA MASTER, SEGA MEGA DRIVE, PC-ENGINE, ATARI LYNX UND GAME BOY AN
VERSAND PER NACHNAHME VORKASSE (VORREIBZIND) UND BAR (VORBEHALTEN)

sind eingetragene Warenzeichen.

ANZEIGE

Joysoft

Laut ASM-Umfrage seit mehr als 5 Jahren Deutschlands beliebtester Softwareversand

Computerspiele im Schweinestall

Irgendwo: Bauer F. Friedlich spielt seit einiger Zeit seine Computerspiele nur noch im Anbau, einem Schweinestall

Wie es zu dieser ungewöhnlichen Akti[illegible] kam [illegible] verblüffend. "Ich suchte ein ganz bestimmtes Spiel und erkundigte mich dashalb bei meinem Software-Händler. Nach nur drei Fehlbestellungen hatte er mir das gewünschte Programm zukommen lassen." erzählt Herr Friedlich. "Dann hatte ich Probleme m[illegible] einer Spielstu[illegible] aber mein Handler sagte mir mit Schwein käme man weiter." Also zog er mit dem Computer in den Schweinestall um. Die mehrfach zur Firma mit dem besten Service gewechselte F[illegible] Joysoft [illegible] mit [illegible]formationen vollgestopfte kostenlose Preisliste und geschultes Personal bestätigt, war erschüttert. "Wäre Herr Friedlich bei uns Kunde gewesen, wäre ihm das nicht passiert."

OSTERN KAM DER WEIHNACHTSMANN

Irgendwo: Da staunte Familie Mümmelmann nicht schlecht. Am Karfreitag kam der Weihnachtsmann vorbei.

Die Freude über das mitgebrachte Geschenk (2 Programme für den kleinen Michael, der im Dezember einen Amiga geschenkt bekommen hatte) war groß, das Aufsehen wegen der ungewöhnlichen Zeit nicht minder.

Als Grund seines späten Auftritts gab der Weihnachtsmann an, daß der Softwarehändler, bei dem er die Programme bestellt hätte, erst jetzt hatte liefern können. Auf die Frage, ob er denn Joysoft nicht kennen würde, zuckte er verlegen die Schultern.

HAUS UND HOF VERSPIELT

Irgendwo: Die einstmals stolze Computerbesitzerin E. Einfalt kann seit einigen Tagen ihrem Freundeskreis nicht mehr unter die Augen treten. Sie mußte ihren Computer versetzen.

Angefangen hatte alles ganz harmlos mit einigen Bestellungen von günstigen Angeboten. Doch dann kam die Ernüchterung. "Die Preise waren wirklich o.k., aber die Versandkosten!", jammert Fräulein Einfalt. "Ich dachte, die Versandkosten betrügen höchstens 6.- DM, wie [illegible] von Joysoft kenne, und ab 149.- DM Bestellwert brauche ich da gar keine Versandkosten zahlen!" Doch nicht nur das - ein Programm war defekt und durch die schlampig bearbeitete Reklamation wurde es für die Kundin nochmals teuer. "Naja, Computern ist ein teures Hobby, wenn man an die falschen Leute gerät", gesteht sie jetzt.

ANGEBOTE	Amiga	Atari ST	MS DOS
A 10 Tank Killer	84.90	-.-	89.90
B.A.T.	79.90	89.90	79.90
Badlands *	64.90	64.90	64.90
Battlechess	79.90	-.-	79.90
Betrayal	69.90	69.90	69.90
Buck Rogers **	79.90	-.-	79.90
Captive	64.90	64.90	-.-
Chuck Yeagers 2.0	69.90	69.90	-.-
Corporation	64.90	-.-	
Days of Thunder	69.90	69.90	69.90
Dinowars	59.90	59.90	-.-
Fountains of Dream	-.-	-.-	69.90
Great Courts 2 *	69.90	69.90	69.90
Immortal (1MB)	69.90	69.90	-.-
Kill. Games Show	64.90	-.-	
Kings Bounty	-.-	-.-	74.90
Lettrix	64.90	64.90	64.90
Loopz	59.90	59.90	-.-
Monty Python *	59.90	59.90	69.90
Paradroid 90	64.90	64.90	-.-
Plotting **	74.90	74.90	
Rainx	69.90	69.90	69.90
Sly Sly	64.90	64.90	-.-
Spy who loved me	64.90	64.90	-.-
Stormovik	-.-	-.-	79.90
Subbuteo	69.90	-.-	
Supremacy	79.90	79.90	69.90
Vaxine	64.90	64.90	-.-
Wild West World	89.90	89.90	-.-
Wing Commander	-.-	-.-	89.90
Xephos	69.90	69.90	69.90
Wonderland (1MB)	79.90	-.-	74.90

TOP-Angebote

M.U.D.S. *		Power-monger		Team Yankee		Trans-world	
Amiga	69.90	Amiga	79.90	Amiga	64.90	Amiga	74.90
Atari ST	69.90	Atari ST	79.90	Atari ST	64.90	Atari ST	74.90
MS DOS	79.90			MS-DOS	84.90	MS-DOS	79.90

KÖLN 41
Gottesweg 157
Tel. 02 21 / 44 30 56

KÖLN 1
Mathiasstr. 24-26
Tel. 02 21 / 23 95 26

BONN
Münsterstr. 18
Tel. 02 28 / 65 97 26

DÜSSELDORF 1
Pempelforter Str. 47
Tel. 02 11 / 36 44 45

[illegible]

Unseren **BLITZVERSAND** erreichen Sie unter

02 21/44 30 56

Bestellannahme rund um die Uhr. Wir liefern per Nachnahme. Express-Service und Sicherheitsverpackung auf Wunsch

Die Top 20

. der *POWER PLAY*-Leserhitparade von Ausgabe 8/89 bis Ausgabe 8/90. Für den ersten Platz bekam ein Spiel 20 Punkte, für den zweiten 19 Punkte usw.

1. Populous (253 P.)
2. Zak McKracken (211 P.)
3. Microprose Soccer (202 P.)
4. F-16 Falcon (178 P.)
5. Kick Off (154 P.)
6. Pirates (144 P.)
7. Grand Prix Circuit (137 P.)
8. Dungeon Master (125 P.)
9. Indiana Jones and the Last Crusade (124 P.)
10. Elite (119 P.)
11. Sim City (110 P.)
12. Maniac Mansion (91 P.)
13. Xenon II (91 P.)
14. RVF Honda (74 P.)
15. The Last Ninja II (66 P.)
16. R-Type (64 P.)
17. Test Drive II — The Duell (64 P.)
18. Rock'n Roll (51 P.)
19. Oil Imperium (48 P.)
20. Great Giana Sisters (44 P.)

Mar Kirchle Eppinghofen

Technisches Problem

Seit kurzer Zeit besitze ich das Sega Mega Drive (Pal-Version/Import). Nun habe ich mir einen Fernseher mit Scart-Anschluß gekauft. Gibt es eine Möglichkeit, an das Sega ein RGB-Kabel anzuschließen (anzulöten), um die Bildqualität zu verbessern?

Rainer Gutsepol

Ein RGB-Kabel für das Mega Drive ist bei verschiedenen Händlern zum Preis von ca. 30 Mark erhältlich. *mg*

Zu schnell

Ich finde es diskriminierend, wenn man ein Spiel kauft und nächsten Monat steht schon die Komplettlösung in der *POWER PLAY*. Das ist ja schön und gut, aber die Motivation nimmt es doch ein wenig. Vielleicht könnte man die Lösungen zu Rollenspielen und Adventures ein bißchen später bringen. Die Clue-Book-Übersetzungen finde ich super. Bevor man sich an einem 30 Mark teuren englischen Heft vergreift, ist doch eine *POWER PLAY* viel besser.

Andreas Wimmer Regensburg

Bei allen Spielelösungen gilt natürlich die eherne Power-Tips-Regel: "Lesen auf eigene Gefahr!" Wer an einem Spiel rumtüftelt und es sie ber lösen will, sollte mannhaft die entsprechenden Tips überblättern, ohne mit den Pup llen zu linsen. Wir können unseren Tips-Tornado Volker "Wahnsinn" Weitz einfach nicht zurückhalten. Eure prima Lösungen so schnell wie möglich ins Heft zu schaufeln. *hl*

Evergreens

Mir ist aufgefallen, daß in letzter Zeit mehr und mehr Spiele auf 16-Bit-Computer umgesetzt werden, deren Erscheinungsdatum vier Jahre und länger zurückliegt, "M.U.L.E.", "Starflight", "Paradroid", "Ghosts'n Goblins" und "Where in the World is Carmen Sandiego" sind nur einige Beispiele dafür. Da stellt sich die Frage, ob den Entwicklern nicht langsam aber sicher die neuen Ideen ausgehen und die Software-Firmen deshalb ihr Geld lieber in die weniger risikoträchtigen Umsetzungen investieren, handelt es sich doch bei den aufgeführten "Oldies" ausnahmslos um Klassiker.

Meines Erachtens ist diese Entwicklung nicht unbedingt als negativ zu bewerten, denn viele Spiele, die von 1982 bis 1986 erschienen sind, haben auch heute noch nichts von ihrem Reiz eingebüßt. Spiele wie "Alter Ego", "American Road Race", "Agent in the USA", "Archon" oder das inzwischen legendäre "International Soccer" können mich auch heute noch begeistern und stundenlang an den Computer fesseln. Ich bin mir sicher, daß sie sich als 16-Bit-Umsetzungen genausogut verkaufen ließen, wie vor über vier Jahren auf 8-Bit-Computern. Ihre (vor allem Herrn Lenhardts) Meinung zu diesem Thema würde mich interessieren, da Herr Lenhardt schon seit 1984 (richtig?) Spieletester ist und somit die größte Erfahrung hat.

Albrecht Richter Kraichtal-Menzingen

Gut recherchiert: 1984 war in der Tat mein Einstiegsjahr als Spieletester. Wir scheinen einen ähnlichen Spielegeschmack zu haben, denn ich finde die Umsetzungen von echten 8-Bit-Klassikern auf Amiga/ST/PC genauso begrüßenswert: Lieber ein gutes "altes" Spiel als ein schlechtes Neues. Wenn die Klassiker adaptieren alle ähnlich gut werden wie das in dieser Ausgabe getestete "Paradroid 90", können wir uns auf ein paar tolle 16-Bit-Spiele aus der Gruft der 80er Jahre freuen. *hl*

Musikmeister

Auf Seite 3 der *POWER PLAY* 10/90 schreibt Ihr, daß Euch John Williams von den Code Masters besucht hat. Meint Ihr *den* John Williams, der die Filmmusik für "Krieg der Sterne" komponiert hat? Was hat der denn in Deutschland verloren?

Heiko Schiefer Odenthal

Leider gar nichts. Es handelt sich beim John von Code Masters nur um einen Namensvetter des amerikanischen Komponisten.

Nachruf auf Infocom

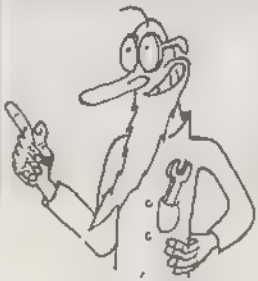
Zitat aus *POWER PLAY* 8/90, Seite 10: "Traurige Nachricht für alle Adventure-Fans: Infocom wird im März geschlossen. Unter dem Namen Infocom erscheinen jetzt Rollenspiele für das NES, die haben rein gar nichts mit den alten Adventures zu tun. Auch Legenden sterben..."

Auch wenn ich damit gerechnet hatte, traf mich diese Nachricht wie ein Schlag. Infocom ist tot. Auch wenn ich 80 Jahre alt werde, glaube ich, daß ich einige Abende, die ich hinter einem Infocom-Adventure verbracht habe, nie vergessen werde. An Spiele wie "Paperboy" oder "Gauntlet" werde ich mich schon in fünf Jahren nicht mehr erinnern können, aber der Name Infocom wird mir wohl immer im Gedächtnis bleiben. Nie vergessen werde ich den Abend, an dem ich als Roboter Auda von Menschen durch die Gänge einer unterirdischen Station gejagt wurde ("Suspended"). Nie vergessen werde ich die Nacht, in der mich ein verruckter Alchimist in einen magischen Kreis einsperrte und dann versuchte, mich umzubringen ("The Lurking Horror"). Nie vergessen werde ich den Tag, an welchem ich eine Schildkröte zum Flitzen brachte, damit sie mir eine Schriftrolle bringen konnte ("Enchanter").

Der Abstieg begann, als Infocom versuchte, neue Autoren zu etablieren und die Spiele von "Spitzenklasse" auf "Überdurchschnittlich" herabsanken. Macht nichts. Auch Spiele wie "Plundered Hearts" und "Sherlock" haben mir noch großen Spaß gemacht. Der Absturz kam, als Infocom anfing, Mätzchen in die Spiele einzubauen. In meinem Hinterkopf machte sich auch schon die Überzeugung breit, daß diese Spiele nicht mehr so viel Spaß machen, wie die alten Titel. "Journey" oder auch "Arthur" waren nur noch gehobenes Mittelmaß. Viele schien dies allerdings mehr zu stören, denn die Spiele wurden nicht mehr so gut verkauft. Die Spiele waren inhaltlich nicht so gut wie früher, die Mühe, die man ins Drumherum gesteckt hatte, hätte man in die Story stekken müssen. Ersatz? Weit und breit kein Land in Sicht. Von Magnetic Scrolls herrschte Funkstille, die Abenteuer vor Sierra sind ein Witz gegen Infocom-Adventures, und die Lucasfilm-Titel spielen sich zwar fantastisch, bieten aber auch keinen Ersatz zu einem richtigen Infocom-Feeling. So bleibt mir jetzt nichts anderes, als den alten Zeiten nachzutrauern, den Computer einmal die Woche abzustauben und die *POWER PLAY* zu lesen, in der Hoffnung, daß es doch wieder mal eine(n) Programmierer(in) gibt, der/die etwas Vernünftiges auf den Markt bringt.

Oliver Hauck Stade

Diesen melancholischen Zeilen kann die Redaktion geschlossen zustimmen (insbesondere unser Infocom-Veteran Anatol "Grue" Locker). *hl*



◀ Einer aller Schlauberger: Doc Bohn von Sebastian Heidl aus Freiburg

Flashpoint Elektronik u.
Spiele Vertriebs GmbH
Hamburger Str 68
2360 Bad Segeberg
Tel.. 04551/4097
Fax 04551/1342

The Game is Game!

FLASH POINT

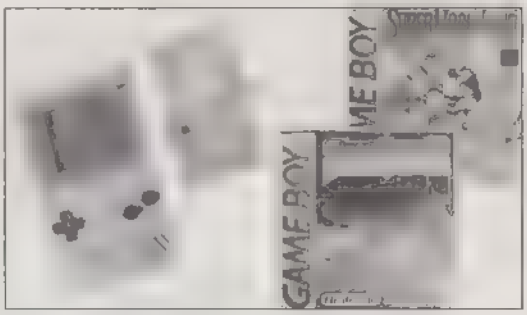
Flashpoint Elektronik u
Spiele Vertriebs GmbH
Im Giefenacker 4
5400 Koblenz Lay
Tel. 02606 / 331 u 323

FLASHPOINT stellt die PREISE auf den FPOK

FLASHPOINT

Unser Flashpoint-Paket von Nintendo

GameBoy incl. Tetris, GameLight, Super Mario Land und Solar Striker



GameBoy
- incl Spiel "TETRIS", Dialogkabel Ohrhörer und Batterien

GameLight
- beleuchtet das Display des GameBoy's, dadurch auch spielen bei ungünstigen Lichtverhältnissen möglich
- einfache Montage, fester Halt

zusätzlich der Super-Spiele
- Super Mario Land (Jump & Run)
- Solar Striker (Action)

DM **299,94**

SEGA MEGA DRIVE

Sega-Mega-Drive * RGB	269,94
Sega-Mega-Drive * PAL	269,94
Sega-Mega-Drive * MULTI	299,94
Joystick PRO-1	69,94
Joystick Competition STAR	59,94
Original Joypad	54,94
8-Bit-Adapter	89,94

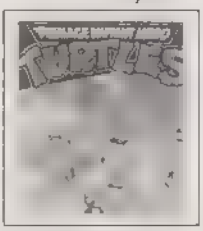
Nintendo

Nintendo - Konsole incl. Spiel	199,94
Joystick Advantage	99,94
Joypad "Max"	64,94
Remote Controller	86,94
Joystick Competition STAR	54,94
Prof. Control-Pad	79,94
Zapper (Light Gun)	59,94
Docking Bay 10er	29,94

Budokan 119,94

Moonwalker 89,94

Skate or Die 94,94



Teenage Mutant Hero Turtles 109,94

NEWS

Strider	119,94
Burning Force	89,94
Fatman	99,94
Axis	94,94
Arrow Flash	94,94
Dynamite Duke	94,94
Monster Lair	94,94

Ständig NEUZUGÄNGE, erfragen Sie bitte Titel und Preise.

Coupon PP 12/90
Fordern Sie unseren Spezialkatalog an ! Legen Sie bitte DM 2,- in Briefmarken Schutzgebühr bei

Name .....
Str .....
Ort .....

System: Sega/Mega ☐ Nintendo ☐ PC Engine ☐ Game Boy ☐

*Die mit * gekennzeichneten Geräte sind ohne FTZ-Nr. und VDE-Prüfung. Der Gebrauch von Hochfrequenz-Geräten ohne FTZ-Nr. kann als Ordnungswidrigkeit geahndet werden. Nintendo ist ein eingetragenes Warenzeichen der Nintendo of America Inc. Sega ist ein eingetragenes Warenzeichen der Sega Enterprises Ltd. PC-Engine und PC Engine Super Grafx sind eingetragene Warenzeichen der Firma NEC Corporation.

Händleranfragen erwünscht.

Groß Electronic

Hardware – Software – Zubehör

Spiele	Amiga	Atari ST	C-64	MS-DOS
[illegible]	65.90			[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]		
[illegible]	59.90	59.90	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	59.90		
[illegible]	[illegible]	[illegible]		
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]		
[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]
[illegible]	[illegible]	59.90		
[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	39.90	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]
[illegible]	[illegible]	49.90	39.90	
[illegible]	59.90	59.90		[illegible]
[illegible]	74.90	[illegible]		[illegible]
[illegible]	[illegible]	4[illegible].90	39.90	6[illegible].90
[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]
[illegible]	[illegible]	65.90		
[illegible]	[illegible]	[illegible]	39.90	[illegible]
[illegible]	[illegible]	59.90	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]
[illegible]	[illegible]	66.90		
[illegible]	[illegible]	66.90		[illegible]
[illegible]	[illegible]	59.90		
[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	39.90	
[illegible]	[illegible]	[illegible]		66.90
[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]
[illegible]	47.90	[illegible]	39.90	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]
L O G O	62.90	62.90	[illegible]	62.90
[illegible]	[illegible]	69.90		[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]		
[illegible]	[illegible]	[illegible]	54.90	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	59.90	[illegible]		[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	59.90	59.90	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	64.90		[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]
[illegible]	[illegible]	63.90	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]
[illegible]	59.90	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]
[illegible]	49.90	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]
[illegible]	59.90	[illegible]		[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]
[illegible]	[illegible]	69.90	45.90	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	45.90	[illegible]
[illegible]	59.90	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	69.90	[illegible]		[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	39.90	
[illegible]	54.90		[illegible]	
[illegible]	74.90			[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]		
[illegible]				2.90
[illegible]	[illegible]	[illegible]		74.90
[illegible]	74.90			
[illegible]	[illegible]			
[illegible]	[illegible]			46.90
[illegible]	59	[illegible]		[illegible]
[illegible]	64.90	[illegible]	[illegible]	64.90

Zubehör

[illegible]	[illegible]	[illegible]		
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]

Groß Electronic

Robert-Koch-Str. 1a Tel. 09931/69 17
Postfach 1213
D-8350 Plattling Fax 09931/88 76

HIGHSCORES

Diese halbe Seite der *POWER PLAY* ist für Eure Topleistungen, die Ihr in High-Score-Schlachten auf Computer-, Video- und Automatenspielen erreicht habt, reserviert. Aus allen Einsendungen suchen wir die besten Leistungen heraus. Die Namen der Superspieler werden natürlich auch genannt. Als Bonbon drucken wir von zwei Einsendungen auch das Foto der High-Score-Jäger ab.

Natürlich zählen nur High Scores, die ohne POKEs oder Cheat-Modi zustande gekommen sind. Wir hoffen, daß wir auf Eure Spielerehre setzen können. *mh*

Schickt Eure High Scores und Eure Schwarzweißfotos (keine Fotokopien!) an folgende Adresse:

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion *Power Play*
Kennwort: Hall of Fame
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

Kalifornische Spiele liebt André Linken aus Maintal

Keine Katze mehr sehen kann Daniel Mertsch

Wie gut seid Ihr in Eurem Lieblingsspiel? Hier findet Ihr die Bestleistungen anderer *POWER-PLAY*-Leser

California Games
Lynx: 18.647 (Half-Pipe) von André Linken, Maintal

California Games
Lynx: 9350 (Surfen) von Daniel Krahnen, Kleve

Devil Crush
PC-Engine: 72.106.00 von Jens Correus, Homberg

Hard Drivin'
ST: 237.569 von Michael Strehle, Oldenburg

Hawkeye
C 64: 507.860 von Andreas Wilhelm, Waldkraiburg

Railroad Tycoon
MS-DOS: 26.400.000 $ (Europa) von Rifki Oliver Salem, Lemgo

Rainbow Island
ST: 3.131.780 von Holger Tiefenbach, Ehningen

Silkworm
Amiga: 683.400 (Jeep) von Tino Schmonsees, Bremerhaven

Super Mario Land
Game Boy: 549.820 von Peter Scherpereel, Köln

Super Shinobi
Mega Drive: 1.209.100 von Jean-Reiner Jung, Bleckede

Tetris
ST: 34.413 von Manuela Ecker, Furth

Tetris
Game Boy: 127.009 von Daniel Mertsch, Essen

Turrican
C 64: 1.201.020 von Alexander Weinreich, Halfing

Turrican
Amiga: 1.124.150 von Lebi Schmueker, Grabenstätt/Winkl

X-Out
Amiga: 649.230 von Matthias Blunck, Eutin

N$ CREDITS 089/769 82 20

AMIGA ATARI-ST IBM C-64

Titel	Amiga	Atari	IBM	C-64
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

COIN OP be NO CREDITS

NEC-PC-ENGINE * CORE GRAFX * SUPER GRAFX

AFTERBURNER 2	99 90	F 1 TRIP BATTLE	86 90	PC-KID	85 90	CD DARIUS	106 00
ARMED F	69 90	FINAL BLASTER	89 90	POWER LEAGUE 3	89 90	CD ROYAL TONE	105 00
BASEBALL 90	79 90	FINAL LAP TWIN	89 90	PSYCHO CHASER	75 90	CD LEGION	99 90
BATMAN	99 90	HOWM SOCCER	89 90	PUZZNIC	89 90	CD SUPARMS	89 90
BE BALL	68.90	GALLAGA 88	56 90	R-TYPE	69 90	CD YARIS 3	109.00
BERABOM MAN	89 90	HEAVY UNIT	87 90	RASTAN SAGA II	90 90	CD WONDERBOY	89 90
BLODIA	66 90	HELL JOURNEY	95 90	5 STAR SOLDIER	96 90	H 5-PL ADAPTER	43 90
BLOODY WOLF	85 90	HONEY O T ROAD	79 90	SHINOBI	86 90	H CD ROM ADPTER	39 00
BLUE BRING	89 90	IMAGEFIGHT	89 90	SIDEARMS	89 90	H CD ROM INTERF	645 00
COMMANDO BEAR	95 90	KLAX	89 90	SOKOBAN	69 90	H C GRAFX PAL	279 00
CYBERCORE	59 90	LEGENDARY AXE 2	89 90	SON SON II	89 90	H C GRAFX RGB	329 00
CYBERCROSS	36 90	LODE RUNNER	79 90	SPACE HARRIER	69 90	H JOYB KE PC	69 90
DEVIL CRASH	89 90	MAN WRESTLING	91 90	TIGER HELI	85 90	H JOYPAD	37 90
DIE HARD	99 90	MR HELI	75 90	VENGES	99.90	H SUP GRAFX PAL	495 00
DONDOKODON	89 90	NEUTOPIA	79 90	VIGILANTE	64 90	H SUP GRAFX RGB	495 00
DOUBLE RING	89 90	NEW ZEAL STORY	76 90	VOLFIED	89 90	SG BATTLE ACE	79 90
DOWN LOAD	96 90	NINJA SPIRIT	99 90	WARACURE STORY	89 90	SG DARIUS PLUS	9 00
DRAGON SPIRIT	50.90	NINJA WARRIORS	87 90	WORLD C TENNIS	89 90	SG GHOULS N G	139 90
DUNG EXPLORER	76 90	PARANOIA	76.90	XEVIOUS	95 90	SG GRAND ZOERT	87 90

SEGA MEGA DRIVE

AFTERB II	95 90	HELLFIRE	89 90	RAINBOW ISLAND	89 90	WHIP RUSH	75 90
ATS FZ	89 90	HERZOG II	79 90	RASTAN SAGA II	89 90	W CUP SOCCER	85 90
BATMAN	95 90	HURRICANE	89 90	5 MASTERS GOLF	85 90	H ARC POWER ST	39 00
COLUMNS	89 90	INSECTOR X	89 90	SREAL BASKETB	85 90	H JOYB KE ST	69 90
CYBERBALL	89 90	KLAX	79 90	SHERLY MOOCH	89 90	H JOYPAD	41 90
DARWIN 4081	75 90	KUJAK JOHN I	74 90	SOKOBAN	59 90	H SEGA M PAL	289 00
DJ BOY	89 90	MOONWALKER	89 90	STRIDER	99 90	H SEGA M RGB	289 00
E-SWA	89 90	NEW ZEAL STORY	87 90	SUP MONACO GP	89 90		
GHOSTBUSTERS	89 90	PHANT STAR II engl	99 90	TATSUJIN	59 90		
GHOULS N GHOSTS	85 90	PHELIOS	89 90	THUNDERFORCE II	59 90		

GAMEBOY

BATMAN	45 90	DOUBLE DRAGON	55 90	PIPE DREAM	53 90	SPACE INVADERS	28 90
BLODIA	45 90	HONG KONG	45 90	POWER MISSION	45 90	T M N T	55 90
BOXING	45 90	MAKAW GAG	52 90	PUZZLE ROAD	49 90		
BURAI FIGHTER	39 90	NEMESIS	49 90	PUZZNIC	49 90	GAMEBOY + TETRIS	169 00
CASTLEVANIA	53 90	NINJA ADV	58 90	SHIDO	49 90		

Versandbedingungen

Inland: Versand per Nachnahme
oder Vorkasse zuzüglich
Porto u. Verp. DM 9

Ausland: Nur gegen Vorkasse
Porto u. Verp. DM

Preislisten schicken wir Ihnen gerne gegen
Zusendung eines frankierten Umschlags

Versandanschrift

NO-CREDITS
Softwareversand S.Schmidt
Partnachplatz 7

D-8000 Munchen 70

Bestelltelefon: 089 / 769 82 20

Werktags von 10.00 - 19.00 Uhr
Samstag von 9.30 - 13.00 Uhr

Täglich Neuheiten Anrufen!

Nur Versand. Kein Ladenlokal.

CREME de la CREME

Die besten Amiga-Spiele

Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Rainbow Islands	91%	4/90
2	(2) Indiana Jones Adventure	90%	1/90
3	(3) Pirates	89%	4/90
4	(4) Maniac Mansion	88%	4/90
5	(5) Starflight	86%	3/90
6	(–) Pool of Radiance	84%	11/90
7	(8) Typhoon Thompson	83%	3/90
8	(9) Emlyn Hughes Soccer	83%	6/90
9	(10) Might and Magic II	83%	6/90
10	(–) TV Sports Basketball	82%	4/90

Die besten Atari-ST-Spiele

Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Chaos strikes back	92%	2/90
2	(2) Rainbow Islands	90%	6/90
3	(3) Ultima V	90%	4/90
4	(4) Indiana Jones Adventure	90%	1/90
5	(5) Klax	89%	5/90
6	(8) Cadaver	86%	10/90
7	(9) Tower of Babel	86%	12/89
8	(–) Rick Dangerous II	84%	10/90
9	(10) Emlyn Hughes Soccer	83%	6/90
10	(–) The Games Summer Edition	82%	12/89

Jetzt haben unsere Sportler endlich so richtig Platz. Außerdem wurden die Videospiel-Charts auf 20 Plazierungen aufgestockt, die etwas irreführende Sparte "Wie lange plaziert" hingegen fiel der redaktionellen Schere zum Opfer. Die Charts selbst bieten Altbewährtes, in den Herbst-Monaten vor dem großen (Weihnachts-)Sturm fielen hauptsächlich Umsetzungen bekannter Hits positiv auf.

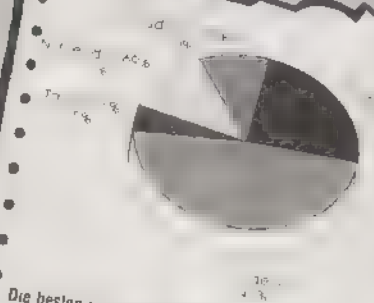
Unsere "Kuchengrafik" steht diesen Monat ganz im Zeichen der Konsolen. Sie soll Aufschluß darüber geben, welcher Hersteller in den letzten zwölf Monaten die meisten guten Videospiele produzierte. Die Größe des Kreisausschnittes und die Ziffer unter dem Firmennamen stehen für den Anteil des Herstellers an allen Spielen ab einer *POWER-WERTUNG* von 70 Prozent. Die in Klammern gesetzte Prozentzahl gibt die durchschnittliche Wertung aller von uns getesteten Spiele des jeweiligen Herstellers an. wi

Die besten MS-DOS-Spiele

Platz	Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1) Populous	92%	3/90
2	(2) Ultima V	92%	5/90
3	(3) Railroad Tycoon	92%	7/90
4	(–) Klax	89%	10/90
5	(4) Their finest Hour	88%	12/89
6	(5) Maniac Mansion	88%	3/90
7	(6) Wonderland	88%	10/90
8	(7) Silent Service II	87%	10/90
9	Ishido	87%	11/90
10	(8) Champions of Krynn	86%	3/90

Die besten C64-Spiele

Platz		Titel	Power Wertung	Test in Ausgabe
1	(–)	Klax	87%	10/90
2	(1)	Sentinel Worlds 1	81%	3/90
3	(2)	Dragon Wars	81%	2/90
4	(3)	Starlight 1	79%	5/90
5	(4)	Pipe Mania	77%	6/90
6	(6)	X-Out	75%	5/90
7	(7)	Xenomorph	74%	5/90
8	(8)	Tv Sports Football	73%	7/90
9	(9)	Hammerfist	72%	7/90
10	(10)	Shinobi	72%	1/90



Die besten japanischen Module-Hersteller

Die besten Videospiele

Platz		Titel	System	Power Wertung	Test in Ausgabe
1	(1)	Tetris	Game Boy	96%	4/90
2	(2)	Super Shinobi	Mega Drive	91%	3/90
3	(3)	Mr. Heli	PC-Engine	90%	3/90
4	(4)	Tennis	Game Boy	90%	4/90
5	(5)	Tetris	Nintendo	89%	8/90
6	(6)	Shanghai II	PC-Engine	88%	9/90
7	(7)	Super Mario Land	Game Boy	88%	4/90
8	(8)	Puzzle Boy	Game Boy	88%	4/90
9	(9)	Columns	Sega	86%	8/90
10	(10)	Sokoban	PC-Engine	85%	6/90

Die besten Videospiele

Platz		Titel	System	Power Wertung	Test in Ausgabe
11	(–)	Populous	Mega Drive	86%	11/90
12	(11)	Thunder Force III	Mega Drive	85%	9/90
13	(12)	Phantasy Star II	Mega Drive	85%	8/90
14	(13)	Sokoban	Mega Drive	85%	5/90
15	(14)	PC Genjin	PC-Engine	84%	4/90
16	(15)	Chips Challenge	Lynx	84%	6/90
17	(–)	Puzznic	PC-Engine	84%	9/90
18	(–)	Super Darius	PC-Engine	82%	6/90
19	(–)	Neutopia	PC-Engine	81%	2/90
20	(–)	Cyberball	Mega Drive	81%	10/90

Die besten Computerspiele

Platz		Titel	System	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1)	Chaos strikes back	Atari ST	92%	2/90
2	(2)	Populous	MS-DOS	92%	3/90
3	(3)	Ultima VI	MS-DOS	92%	5/90
4	(4)	Railroad Tycoon	MS DOS	92%	7/90
5	(5)	Rainbow Islands	Amiga	91%	4/90
6	(6)	Rainbow Islands	Atari ST	90%	6/90
7	(7)	Ultima V	Atari ST	90%	4/90
8	(8)	Indiana Jones Adventure	Atari ST	90%	1/90
9	(9)	Indiana Jones Adventure	Amiga	90%	1/90
10	(10)	Pirates	Amiga	89%	4/90
11	(11)	Klax	Atari ST	89%	5/90
12	(–)	Klax	MS-DOS	89%	10/90
13	(12)	Their finest Hour	MS DOS	88%	12/89
14	(13)	Maniac Mansion	Amiga	88%	3/90
15	(14)	Maniac Mansion	MS-DOS	88%	3/90
16	(16)	Wonderland	MS-DOS	88%	10/90
17	(18)	Silent Service II	MS-DOS	87%	10/90
18	(–)	Ishido	MS-DOS	87%	11/90
19	(–)	Klax	C-64	87%	10/90
20	(19)	Tower of Babel	Atari ST	86%	12/89

Comic NEWS

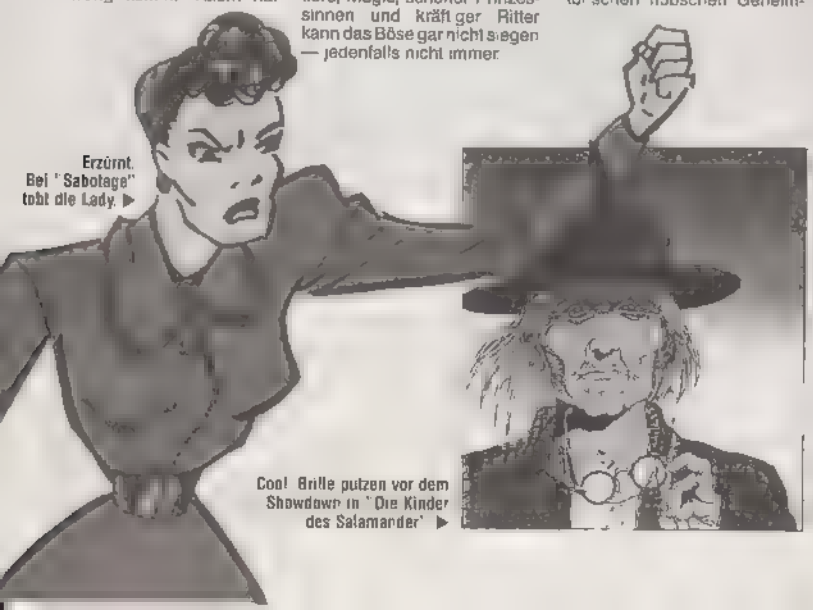
Bösartig und gemein, gefühllose Mordmaschinen fast unzerstörbar und dem Menschen scheinbar weit überlegen: Das sind die **Aliens**, die in bislang zwei Kinofilmen das Weltall terrorisierten, Ripley an den Rand des Wahnsinns brachten und nun in einer Comicversion auf die Nerven des Lesers losgelassen werden.

In Amerika war die gezeichnete Fortsetzung des Weltraumschockers ein bombastischer Erfolg, der **Hethke**-Verlag versucht sich nun an der deutschen Übersetzung. Die Geschichte beginnt da, wo der Film endet. Die Alien-Brut wurde von Ripley besiegt. Doch wo die Biester herkamen, da gibt es auch noch andere, und denen steht der Sinn nach Rache. Hauptfigur des ersten Zyklus — in den USA gibt es bislang drei Folgen — ist das kleine Mädchen aus "Aliens", das Ripley vor der bösen eierlegenden Alienmutter und ihren mörderischen Kinderchen gerettet hatte. Ripley selbst läßt zwar noch ein paar Alien auf sich warten, dafür fällt ihr erster Auftritt um so schöner aus. Wäre die deutsche Fassung nicht gar so schlecht gedruckt, Aliens könnte auch hierzulande ein Knüller werden.

Grusig. Kommen da schon die ersten "Aliens" gekrabbelt?

Ins Reich Tai-Dor entführt die Fantasy-Saga **Der schwarze Turm**, die im **Carlsen**-Verlag erscheint, eine zauberhafte Geschichte, die nach einem langatmigen Auftakt richtig in Schwung kommt. Kaum hat Servin nach zahlreichen Auseinandersetzungen seinen rechtmäßigen Platz auf dem Thron des Reichs eingenommen, brüten seine Gegner schon wieder neue Intrigen aus. Ein hinterhältiges Komplott soll Servin vertreiben. Doch in der Welt voller Fabeltiere, Magie, schöner Prinzessinnen und kräftiger Ritter kann das Böse gar nicht siegen — jedenfalls nicht immer.

Sabotage des Spaniers **Daniel Torres** führt den Leser ins Reich der qualmenden Reifen und quietschenden Bremsen. Rennfahrer Jean Paul würde mit seinem Flitzer sicher alle Rekorde brechen, wären da nicht die bösen Konkurrenten. Auch die Rolle der obligatorischen hübschen Geheimnisvollen bleibt zunächst unklar. Auch wer den Geruch von Benzin und Schweiß nicht verträgt, kommt in diesem Comic aus dem **alpha**-Verlag sicher auf seine Kosten.



Erzürnt. Bei "Sabotage" tobt die Lady. ▶

Cool. Brille putzen vor dem Showdown in "Die Kinder des Salamander" ▶

▲ Fröhlich. Noch weiß er nichts vom "schwarzen Turm"

Eine Mischung aus Science-fiction und Fantasy bietet die Serie **Die Kinder des Salamander**, die von der **Ehapa Comic Collection** herausgegeben wird. Angie und Alicia haben besondere Fähigkeiten. Sie übertreffen die Menschen in erschreckender Weise. Die Gesellschaft empfindet die beiden als Bedrohung. Immer auf der Flucht treffen sie dann in der Wüste auf Arkadin, genannt "Die Bestie der Apokalypse". Ein mörderischer Show-Down beginnt.

Die Kinder des Salamander gehört zwar in die Reihe der postnuklearen Zukunftsmärchen, durch ihre Zeichnungen ragt diese Serie jedoch aus der Masse ähnlicher Geschichten weit hervor.

Nach Afrika verschlägt es den Reporter Julian in dem Album **Neekibo**, das bei **Ehapa** erschienen ist. Nach einer Kollision mit einem Schwarm Flamingos stürzt das zweimotorige Sportflugzeug über der Sahara ab. Julian findet beim Stamm der Wodaabe Zuflucht — und macht völlig neue Erfahrungen über das Leben in der Sahelzone. Doch auch in Afrika kann man nicht friedlich leben, wenn ein Chemiekonzern eine Söldnertruppe anheuert, um Platz für eine Müllideponie zu schaffen. In der Wüste wird die Situation richtig brenzlig.

Eric Hegmann/al

Bachler Computersoftware

Amiga	DM Preis
A 10 Tank [illegible] 1 MB	89 95
Appointing	59 95
B.S.S. Jane Seymour	39 95
Black Hole	64 95
Cadaver	64 95
Captive	64 95
Carthage	64 95
[illegible] 1 MB	69 95
[illegible]	59 95
[illegible]	59 95
Dragon's Breed	59 95
F 16 Falcon Mission Disk 2 [illegible]	54 95
[illegible] Deutsch	74 95
Fire & Forage	74 95
Gods of the Aztecs	59 95
Gremlins 2	59 95
[illegible] 1 MB	64 95
Imperium (Deutsch)	69 95
International Soccer Challenge	64 95
Invest	59 95
Ishido	59 95
James Pond	59 95
Kick Off 2	59 95
Klax	49 95
Legend of Faerghail Deutsch	69 95
Lotus Pack	59 95
Lotus Esprit Turbo Challenge	59 95
Midnight Resistance	59 95
[illegible] 29	79 95
Night Shift	a A
Nightbreed The Movie	59 95
Operation Stealth (Deutsch)	59 95
Pang	a A
[illegible] 90	59 95
[illegible] Deutsch)	69 95
[illegible] Mirage	49 95
[illegible]	59 95
[illegible] Radiance [illegible] MB	64 95
[illegible] Data Diskette	99 00
[illegible] Manager Deutsch	69 95
[illegible]	54 95
[illegible] 2	64 95
Robocop 2 *	66 95
[illegible] Beast 2	84 95
[illegible]	64 95
[illegible] Sound	49 95

[illegible] Deutsch	49 95
The Secret of Monkey Island	69 95
[illegible]	69 95
Total Recall *	66 95
Trans World	69 95
Turrican	54 95
U.N. Squadron	59 95
Universal Military Simulator 2	74 95
Wheels of Fire 4 Spiele	74 95
Wings of Death	66 95
1 MB-Erweiterung (abschaltbar + Uhr)	99 00

Atari ST	DM Preis
B.S.S. Jane Seymour	59 95
Battle Command	69 95
Betrayal *	74 95
Black Hole	64 95
Cadaver	64 95
Captive	64 95
Carthage	64 95
Corporation	59 95
Der Spion, der mich liebte	59 95
Dragon's Breed	59 95
F 16 Falcon Mission Disk 2 [illegible]	54 95
F 19 Stealth Fighter Deutsch	74 95
Fire & Forage 2	59 95
Gods of the Aztecs	49 95
Gremlins 2	59 95
Heroes (4 Spiele)	74 95
Imperium 1 MB	64 95
Imperium (Deutsch)	69 95
International Soccer Challenge	64 95
Invest	59 95
James Pond	59 95
Kick Off 2	59 95
Klax	49 95
Legend of Faerghail Deutsch	69 95
Lotus Esprit Turbo Challenge	59 95
Midnight Resistance	59 95
MIG 29 *	79 95
Night Shift	a A
Nightbreed The Movie	59 95
Operation Harrier	59 95
Operation Stealth (Deutsch)	59 95
Pang	a A

[illegible]	a A
Pirates! (Deutsch	a A
[illegible]	59 95
Player Manager	49 95
Plotting	[illegible]
Population [illegible]	[illegible]
Power Monger [illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
Reederei	49 95
Rick Dangerous 2	[illegible]
Robocop 2 *	[illegible]
Shadow Warriors	[illegible]
Sly Spy	a A
Spielbound	[illegible]
The Amazing Spider Deutsch	69 95
The Second World	[illegible]
The Secret of Monkey Island	69 95
Torvak the Warrior	69 95
Total Recall	66 95
Trans World	69 95
Turrican	54 95
Ultima 5 *	[illegible]
U.N. Squadron	59 95
Universal Military Simulator 2	74 95
Wheels of Fire 4 Spiele	74 95
Wings of Death	66 95

BM & Kompatible	DM Preis
Bad Blood	9 95
Battle Chess 2	74 95
Betrayal	89 95
Buck Rogers	79 95
Centurion - Defender of Rome	69 95
Champions of Krynn (Deutsch)	69 95
Flight of the Intruder (Deutsch)	89 95
Fool's Land of Dreams	69 95
Gremlins 2	64 95
International Soccer Challenge	64 95
Ishido	[illegible]
Legend of Faerghail Deutsch	74 95
LHX Attack Chopper Deutsch	99 00
Lost Patrol	4 95
Midwinter Deutsch	79 95
MIG 29	92 95
PGA Tour Golf	69 95
Population Data Diskette	99 00
Railroad Tycoon Deutsch	89 95

[illegible]	69 95
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	74 95
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	69 95
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	329 00

Commodore 64	DM Kass	Disk
[illegible]	[illegible]	39 95
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]		[illegible]
[illegible]		[illegible]
[illegible]		[illegible]
[illegible]		[illegible]
Heroes (4 Spiele)	39 95	49 95
Julius Cäsar		[illegible]
[illegible] 2		39 95
Klax	29 95	[illegible]
[illegible]		42 95
Pang		44 95
[illegible]		[illegible]
[illegible]		44 95
[illegible]		[illegible]
[illegible]		[illegible]
Robocop 2 (Cartridge)	44 95	[illegible]
[illegible]		39 95
Shadow Warriors	29 95	39 95
[illegible]		[illegible]
Stormlord 2 Deliver	29 95	39 95
The Second World		[illegible]
Tie Break		[illegible]
[illegible]		39 95
Total Recall		42 95
Turrican		39 95
[illegible]		39 95
Vendetta	29 95	39 95
Wheels of Fire 4 [illegible]		59 95

So könnt Ihr gleich bestellen:

Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung am Telefon durchgeben oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken

Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 5 DM) oder portofrei per Vorkasse (Bar Scheck)

Ab 100,- DM Bestellwert liefern wir portofrei.

Fordert noch heute per Postkarte oder Brief unsere kostenlose Preisliste mit noch mehr Programmen an

Andreas Bachler Computersoftware

Büchenstr. 24 · Postfach 1113 · D-4290 Bocholt

Tel. (02871) 183088, 180637

GALAXY

PC ENGINE

PC Engine Super Grafx	499,-
Battle Ace	99,-
Grandzoert	99,
PC Engine Core Grafx RGB + 1 Spiel	399,-
Joyboard XE	149,-
Joyboard PC	199,
[illegible]	699,-
Afterburner II*	99
Batman**	99,-
Devil Crash***	99,-
Die Hard*	99,
Double Ring***	89
Final Blaster***	99,-
Formation Soccer***	99,-
Klax*	99 -
Legendary Axe II*	79 -
Neutopia***	79,-
Rastan Saga II*	79 -
Super Star Soldier***	109,-
Wonderboy Monsterlair***	99,-
World Court Tennis***	99,
PC Engine Fan	15,
SG Darius Plus***	119,-
CD Lagion*	109,-

SEGA MEGA DRIVE

PAL-Konsole + 1 Spiel	399,
PAL Konsole ohne Netzteil	279,-
Joyboard ST	99,-
Arcade Power Stick	139 -
Axis FZ**	109,-
Budokan***	119,-
E-Swat	99,-
Hell Fire	99,-
Ghostbusters**	99,-
Insector X**	109,
Phantasy Star II Engl.***	119 -
Populous***	119,-
Strider***	99
Super Monaco GP***	99,-
Thunderforce III***	99 -
u v a	

GAMEBOY

Batman**	59,
Burnt Fighter*	59,
Castlevania**	59,-
Double Dragon II**	59,-
Nemesis***	49,-
Ninja Adventure***	59,
Pipe Dream**	59
Puzznic***	59 -
Renju**	49,-
Shido***	59,

STAR SELLER

Klax	SEGA	75,-
Sokoban	SEGA	49 -
Formation Soccer	PCE	79,-
Bonze s Adventure	PCE	79,-
F1 Circus	PCE	79,-
Final Zone CD	PCE	79,-
Dondokodon	PCE	69,-
Pool of Radiance	Amiga	59,-
TV Sports Basketball	Amiga	69,-
Bards Tale I	C64	29,-
Bards Tale II	C64	39,-

COMING SOON TO A PLANET NEAR YOU

Atomic Robokid	Sega Mega Drive
Avenger	PC Engine CD
B.A.T	Atari ST Amiga
Battle Command	IBM/Atari ST/Amiga
Budokan	Sega Mega Drive
Chuck Yeagers AFT	Atari ST/Amiga
Darius II	Sega Mega Drive
Epic	Atar ST/Amiga IBM
E-Swat	Atari ST Amiga/C64
Kadash	PC Engine
Mörchen Maze	PC Engine
MIG29 Fulcrum	Atari ST/Amiga/IBM
Populous	Sega Mega Drive
Power Monger	Atari ST Amiga
Puzznic	Atari ST/Amiga/IBM/C64
Rabio Lepus	PC Engine
Ringside Ange	Sega Mega Drive
Secret of Monkey Island	IBM/Amiga
Shadow Dancer	Sega Mega Drive
Space Quest IV	IBM
Starlord	Atari ST/Amiga/IBM
Supremacy	Atari ST/Amiga
Team Yankee	Atari ST/Amiga/IBM
Test Drive III	IBM
T.M.N.T. neu	Atari ST/Amiga/C64
ultima V	89,- Amiga
Wing Commander	IBM
Wonder and	IBM/Amiga
Y s CD	Pc Engine

C64 DISK

AMC	45,-
Atomix	39,-
Boxing Manager	45,-
Crack Down	45,-
E-Motion	45,
F-16 Combat Pilot	55,-
Flimbos Quest	45,-
Footballman. Worldcup Ed	45,-
Int 3D Tennis***	45,-
Kick Off II	45,-
Manchester UTD	45,-
Might & Magic II	55,-
Secret of Silver Blade**	75,-
Ski or Die*	45
Space Rogue*	59,-
Starf ight*	49,-
Tie Break*	45,-
Turrican	45,-
Vendetta*	49
u v a	

C64 SUPER STARS

Bards Tale III**	59,-
Champions of Krynn***	75,
Curse of the Azure Bonds***	75,
Dragon Wars***	49,-
Gunship**	55,-
Microprose Soccer**	55,-
Pool of Radiance***	69,-
Rings of Medusa**	49,
Silent Service*	55,-
Stealth Fighter*	55,-
ultima V***	75,-

ATARI ST SUPER STARS

Chaos strikes back***	69,
Cadaver***	75,-
Dragonf ight***	65 -
Dungeon Master***	69,-
Emlyn Hughes Int Soccer***	69
F-16 Falcon***	75,
F-16 Mission Disc 1***	59,-
F 16 Mission Disc 2***	69,-
F-19 Stealth Fighter***	69,
F-29 Retaliator**	75,
Immorta **	75,-
Kick Off II***	69
Paradroid 90***	69 -
Plotting**	69,-
Pogo ous***	69,
Populous Data Disc***	39,
Rick Dangerous II***	69,-
Their Finest Hour**	79,-
ultima V***	89,-
u.v.a.	

ATARI ST

Bomber Mission Disc	45,-
Damocles*	75,-
Days of Thunder	75,-
Debut	75,-
Final Batt e	69,
Fire & Brimstone*	75,
Fire & Forget II	69,-
Gold of the Aztecs	59 -
International Soccer Chall	69,-
Klax*	59,-
Operation Stealth**	69,-
Projecty.e	75,
Shadow of the beast	69,
Snowstrike	59 -
Subbuteo	59,-
Tenn's Cup*	75,-
Time Machine	69,-
Thunderstrike	75,-
Tie Break*	69,
Turrican**	59,-
Wings of death	75,-
u v a	

IBM

Battle Chess II*	85 -
Bomber Mission Disc	45,-
Champ ons of Krynn***	79 -
Conquest of Camelot**	119,-
Days of Thunder	69 -
Flight of the Intruder***	99 -
Fountain of Dreams**	75,
Globe Dilemma***	99,
Heroes Quest**	119,-
Indiana Jones Adventure***	79,-
Ishido***	85
Legend of Faerghail***	85,-
LHX Attack Chopper***	119,-
Loom**	69,-
Populous***	79,
Populous Data Disc***	39,-
Prince of Persia**	75,-
Railroad Tycoon***	99,-
Rings of Medusa***	79,
Secret of Silver Blade*	79,
Silent Service II***	99,
Sim City***	79,
Stormovik Su 25*	85,
Their finest Hour***	89 -
ultima VI***	99,-
Welltris	75,-
ADLIB Sound Card	289
Soundblaster	449

AMIGA SUPER STARS

Cadaver***	75,
Champions of Krynn***	79,-
Corporation***	75,-
Dragonflight**	69,
Dungeon Master 1MB***	79,
Emlyn Hughes Int Soccer***	75,-
F-16 Falcon***	79,
F-16 Mission Disc 1***	59,-
F-16 Mission Disc 2***	69,-
F-19 Stealth Fighter***	89,-
F-29 Retaliator***	75,-
Immortal***	75
Indiana Jones Adv ***	69,
Kick Off II***	69,-
Legend of Faerghail *	79 -
Paradroid 90***	69
Pirates***	79 -
Pool of Radience	75 -
Populous***	69,-
Populous Data Disc***	39 -
Rick Dangerous II***	69
Rings of Medusa***	79
Their finest Hour**	79 -
Wings**	79

AMIGA

2nd Front 1MB**	85,-
Apprentice*	59,-
A-10 Tank Killer**	85,-
Batt emaster	85,-
BSS Jane Seymour*	75,
Days of Thunder	79 -
Debut	69,-
Distant Armies	69,-
Dragon Strike*	85,-
Edition One*	69,-
Final Battle	69,-
Fire & Forget II	69
Flood	69,-
Gold of the Aztecs	69
Int Soccer Challenge	69,-
Killing Game Show	69,-
Map c Fly	75,-
Murder	69
Neuromancer**	69,
Might Breed	69,-
Operation Spruance	85,-
Operation Stealth**	69,-
Plotting**	69,-
Second Front	89,-
Shadow of the Beast 2*	89,
Shockwave	69,-
Snowstrike	69,
Storm across Europe 1MB**	85,-
Subbuteo	59,-
Time Machine	69,
Turrican*	59,-
Viking Child	69,-

Bemerkung ...3 Sterne (*, diese Spie e gefa en unseren Stargamblern Freddy, Roland, Thomas, Udo und Wolfgang besonders gut

Versandbedingungen Bei Preis stenabfrage bitte frankierten und adressierten Briefumschlag beilegen Versand per Nachnahme oder Vorkasse plus 8, DM Versandkosten (Inland) Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus 10 - DM Versandkosten

Versandzentrale und Laden- U-Bahn Haltestelle Harras, Ausgang Albert-Rosshaupter-Straße, ca. 100m
Ebenfalls S-Bahn / Tram-Bahn / Bus-Haltestelle Harras
Versandanschrift: Albert-Rosshaupter-Str 23, 8000 München 70, Händleranfragen erwünscht
Telefon : (089) 760 51 51, Telefax : (089) 769 80 24

089 / 7605151

POWER TIPS

Heft 12/90

ZUM SAMMELN!

Power-Tips

Computerspieletips

Deathtrack 78

[illegible] 78

[illegible] 87

[illegible] 88

[illegible] 90

Chrono Quest 9

Drakkhen 9

Wings 92

BSS Jane Seymour 94

Schummelecke

[illegible] Turbo Out Run

[illegible] Supercycle

Wings of Fury 96

Afterburner, Jinrea, Lin Wu's Challenge, Eliminator 97

Dr. Bobo antwortet

[illegible] Sorcerer of Claymorgue Castle

Bloodwych Data Disk 1, Iron Lord, Space Quest II, Loom

Last Ninja 2, Bloodwych 97

Videospieletips

Madoka, Nectaris, Be Ball

Batman 98

[illegible] 99

Paranoia, Pipe Dream

Mega Man 101

Sokoban II 102

Batman, Top Gun, Bura Fighter, Fuzzing 103

Clue Books

Might & Magic II Teil 5 105

Verlag Markt & Technik
Redaktion POWER PLAY
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

Deathtrack

Marc Rausch aus Telgte fand die bisherigen Tips zu "Deathtreck" nicht besonders befriedigend und möchte jetzt seine eigenen Erfahrungen kundtun. Vorher bewertet er aber die Fähigkeiten der Gegner, Wagen und Waffen.

Die Gegner: Melissa, Lurker und Preying Menace sind als Gegner nicht zu verachten und sind dazu noch sehr schnell.

Megadeth, Crimson Death und Motor Maniac sind als Gegner nichts Besonderes und sehr leicht zu zerstören.

Sly ist die absolute Obernieete. Er greift kaum an und ist superlahm. Also bloß keine Munition verschwenden.

Die Wagen:

Pitbull und Crusher haben zwar sch echte Maschinen dafür verfugen sie über gute Schutzschilder und bessere Laser.

Die Heil-Cat fährt mit einer mittelguten Maschine, hat dafur ein kleines MG und einen schwachen Laser.

Die Waffen:

MG — geringe Durchschlagskraft, nur im Nahkampf zu gebrauchen.

Laser — Vernichtungskraft mittel bis gut, auch auf größere Distanz brauchbar.

Missile — brauchbar, zielsuchend.

Terminator — sehr gute Wirkung, bleibt immer auf einer Spur.

Beam — langsam, kaum wirksam.

Caltrops — Gegner wird langsamer.

Minen — gehen nach hinten los, zerstören Gegner.

Tips für Anfänger: Am Anfang Heil-Cat nehmen, mit den besten Bremsen, Reifen und dem dicksten Laser bestücken. Man sollte in der ersten Runde nicht allzuviel kämpfen, sondern lieber durch Fahren an die erste (wenigstens aber an die dritte Position) kommen. Wenn man an der Spitze ist, die Gegner kräftig mit Caltrops beglücken. Kommt man in eine Kurve von der Bahn ab, dann sofort den Autopiloten einschalten. Dann kommt man schneller wieder auf die Bahn zurück. Vorsicht beim Ausschalten, der Wagen versetzt ein Stück nach rechts oder links. Bei einer Missile Warnung sofort langsamer werden und in einen Straßengraben fahren. Mit einer Missile zusammen taucht auch oft ein Terminator auf. Wenn man im Straßengraben sitzt und überholt wird, eine oder mehrere Missiles abfeuern.

Steht Ihr endlich an erster Position, dann sollte Ihr Euren Wagen vor einem neuen Rennen tüchtig mit Minen und Caltrops ausstatten und diese auch gebrauchen. Außerdem sollte Ihr möglichst schnell die dickste Maschine einbauen und bessere Schutzschilder einbauen.

Seid Ihr in der letzten Runde und habt nur noch ein oder zwei Gegner vor Euch, dann sollet Ihr einen Terminator loslassen.

Die Standardeinstellung der Rundenzahl liegt bei fünf Runden. Wenn man auf "Set your limits" geht, kann man diese mit Cursor links/rechts und einer Zahl verändern. Nach ca. zehn gefahrenen Runden sollte man tanken, sonst bleibt Euer Flitzer liegen.

Anfänger sollten generell erst "Run a track" anwählen. Hier fährt man nur ein Rennen, das sich nicht auf die Rangliste auswirkt, aber leider auch kein Geld bringt.

Wenn Ihr einen abgefeuerten Terminator wiederhaben wollt, dann mußt Ihr ihn mit Eurem Laser treffen. Besonders clevere Fahrer gewinnen das Rennen auch ohne einen einzigen Schuß abzugeben. *vw*

Alle Kartenfreunde werden diesmal hoffentlich vor Begeisterung aufseufzen. Erhard Schöne, der "Tip des Monats"-Macher, hat vorzügliche Karten für "Legend of Fairghail" geliefert. Alle Orientierungsprobleme für aufstrebende Helden sind damit aus der Welt geschafft.

Unser Aufruf in der letzten POWER PLAY trägt schon Früchte. Die ersten Komplettlösungen alter Infocom- und Magnetic Scrolls-Text-Adventures sind eingetroffen. Laßt Euch aber deshalb nicht davon abhalten, weiterhin Eure Klassiker einzuschicken. Jeder Neueinsteiger ist dankbar, wenn auch für etwas ältere Spiele Lösungen in den grünen Seiten erscheinen. Ihr verdient Euch ein fürstliches Taschengeld und helft nebenbei noch festgefahrenen Abenteurern aus der Bredouille. Ihr könnt mir ja mal schreiben, was Ihr davon haltet, eine Klassikerecke in den POWER-TIPS einzurichten. In diesem Zusammenhang sei noch einmal daran erinnert, daß eine Lösung für "Pool of Radiance" aussteht.

Nun aber genug der Vorrede. Viel Spaß beim Stöbern wünscht Euch Volker.

TIP DES MONATS

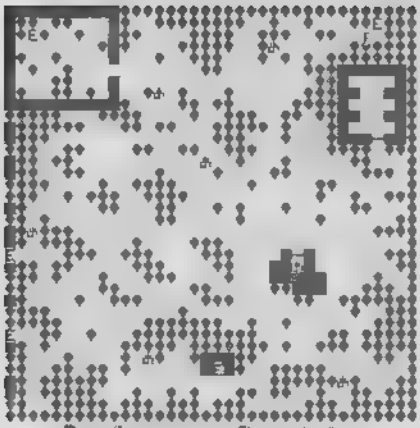
Legend of Faerghail

Erhard Schöne aus Hamburg hat uns schon in der letzten Ausgabe der POWER PLAY mit Nachrichten aus Faerghail versorgt. Diesmal liefert er uns zusätzlich noch heldenhaft gute Karten und sichert sich damit die Prämie für den Tip des Monats.

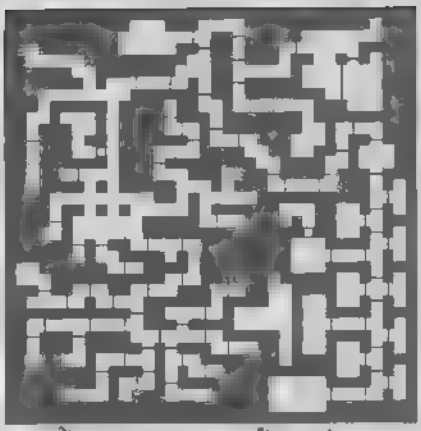
Im Verlauf des Abenteuers erhaltet Ihr von ihm einen Lederbeutel, ohne dessen späteren Gebrauch sich Eure Aufgabe nicht meistern läßt. Ihr müßt bei vier Elementar-Rätselfragen lösen, bevor Ihr zum steinernen Kreis des eigentlichen Orakels vordringen könnt. Diese sind aber recht leicht zu lösen und sollten keine Schwierigkeit darstellen. Notiert Euch die Anweisung des Orakels, denn sie ist der Schlüssel zur Lösung des Spiels. Jetzt könnt Ihr Euch eigentlich auf den Rückweg nach Thyn begeben oder noch etwas in der Gegend herumstreifen. Dabei werdet Ihr feststellen, daß der Südosten für Eure Party nicht zugänglich ist. Dorthin gelangt Ihr erst viel später im Spiel. Es geht also wieder den schon bekannten Weg durch die Zwergenminen. Hier dringt Ihr nun etwas tiefer ein, um Euch im dritten Level ganz im Süden in der großen Halle das Schießpulver zu besorgen. Hiermit könnt Ihr unpassierbare Wände und Türen zum Einsturz bringen. Dieses Dynamit hilft an einigen Stellen, wenn alles andere versagt, als letztes Mittel weiter. Leider läßt es sich nur einmal benutzen. Man findet es aber immer an derselben Stelle. Es ist also ganz hilfreich, wenn Ihr Euch die Fundstelle markiert. Im nächsten Level kann sich die Party mit einer guten Waffe, dem Inquisitor, ausrüsten, sofern Ihr ein Breitschwert dabeihabt. Ebenfalls im Nordosten erhaltet Ihr einen nützlichen Tip (Vorsicht Stolleneinsturz). Dann ist aber vorerst Schluß mit dem weiteren Vordringen in die Tiefe des Minensystems, denn im Süden verstellt Euch ein Wächter den Weg. Die Antwort auf seine Frage erhaltet Ihr an ganz anderer Stelle. Also zurück zum Ausgang, der hoffentlich noch nicht verschüttet ist, und ab nach Thyn. Hier sollte Ihr Eure angesammelten Tränke dem Händler ma anbieten. Er identifiziert sie Euch kostenlos.

Die Elfenpyramide

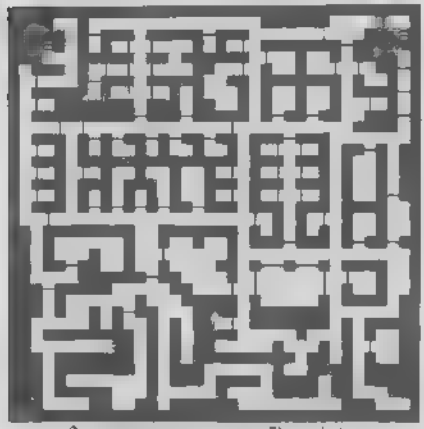
Erinnert Ihr Euch noch an die Worte von Ihl Kazar am Eingang zum Orakel? Der nächste Weg führt nach Nordosten zum Friedhof, wo die Inschriften der Gräber zu studieren sind und dann weiter in den äußersten Nordosten. Dort wartet ein Elfenwächter auf die Beantwortung einer Frage aus dem Elfenstammbaum. Diesen findet Ihr auch im Handbuch. Allerdings ist dort ein Druckfehler. Anstelle von Alganor muß es richtig Aeganor heißen. Im ersten Level der Pyramide gibt es zwei magische Stäbe und kurz vor dem Aufgang einen wichtigen Tip zu kaufen. Ihr habt aber inzwischen reich ich Geld auf Eurer Suche einsacken können, und so sollte die Be-



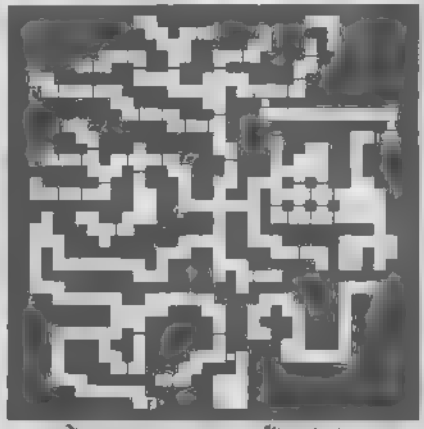
Der Osten von Faerghail



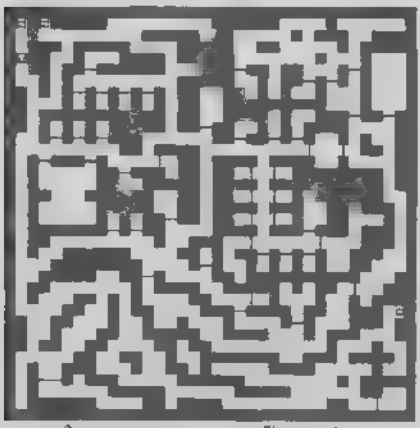
Zwergenmine – Level 3



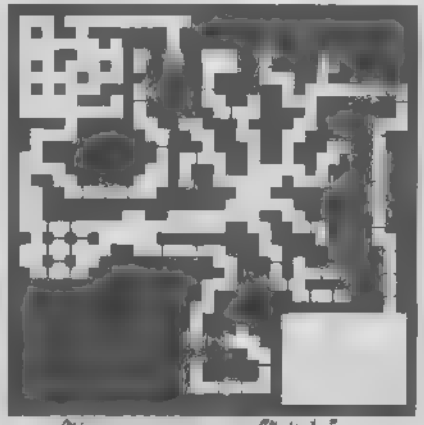
Zwergenmine – Level 1



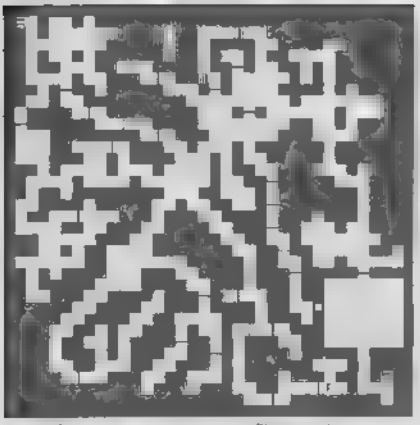
Zwergenmine – Level 4



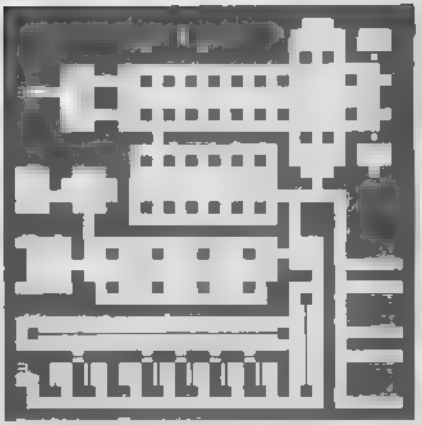
Zwergenmine – Level 2



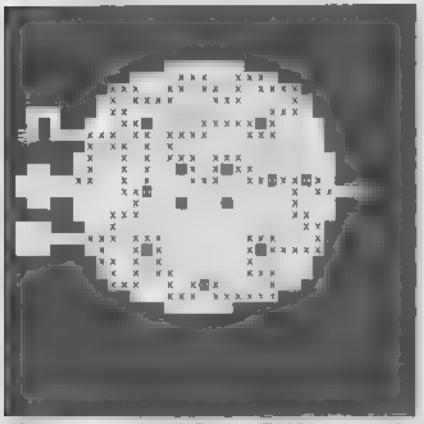
Zwergenmine – Level 5



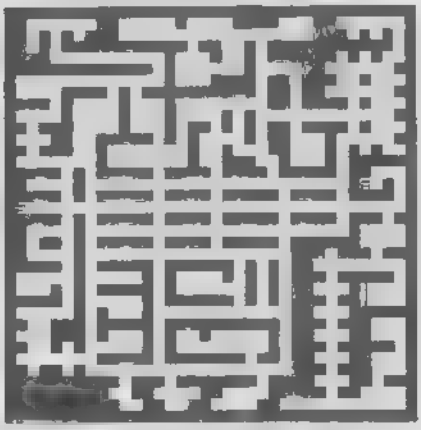
Zwergenmine – Level 6



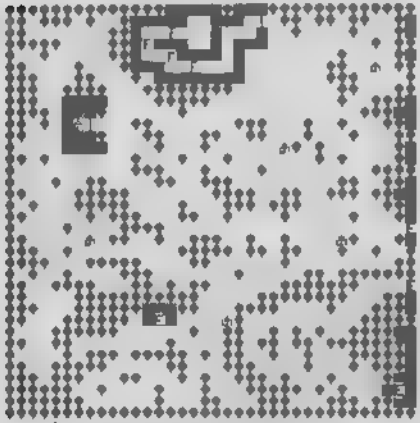
Abtei von Sagacita Level 1



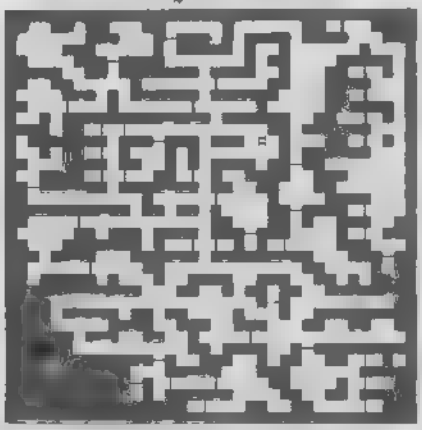
Zwergenmine – Level 7 (Labyrinth)



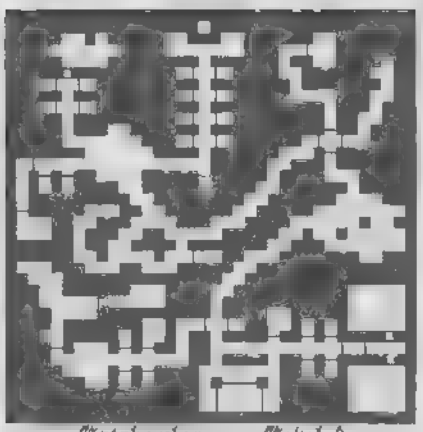
Abtei von Sagacita – Level 2



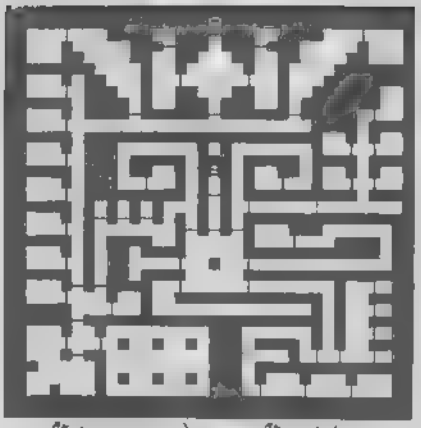
Der Westen von Faerghail



Katakomben – Level 1



Katakomben – Level 2



Elfenpyramide – Level 1

zahlung kein Problem sein. Ein Stockwerk höher befindet sich im Süden der Elfenkerker. Der dazugehörige Schlüssel ist nicht weit vom Eingang entfernt zu finden und beim Kerkerwächter sagt Ihr einfach genau das, was er haben möchte. Merkt Euch den Namen des befreiten Zwerges gut. Nun begebt Ihr Euch wieder ins Treppenhaus und steigt weiter nach oben. In diesem Level gibt es mehrere wichtige Ausrüstungsgegenstände. Vor allem gute Panzerungen für Diebe, Schmiede und Heiler/innen, aber auch böse Fallen, also öfters abspeichern, besonders bevor Ihr vielleicht unvorsichtig die falschen Knöpfe drückt. Habt Ihr die vier Elementschlüssel und die Inforolle E gefunden, könnt Ihr Euch in das oberste Stockwerk der Pyramide aufmachen. Hier stehen Euch einige nicht ganz leichte Kämpfe bevor, beson-

WORLD of WONDERS

Computer-Shop of the 90's

TOP-AKTUELL: C-64 Amiga Atari PC

Antares dt. 62.90 62.90 69.90
Battle Command Kong dt. 44.90 62.90 62.90 69.90
Battle Kid dt. 62.90 62.90 65.90
Dragon Strike
Epic dt. 62.90 62.90
Flight of the Intruder

TOP-AKTUELL: C-64 Amiga Atari PC

Globulus dt. 59.90
Gremlins 2 dt. 49.90 49.90 67.90
Ikes komp. dt. 62.90 67.90
Kings Bounty dt. 62.90 62.90 69.90
54.90 74.90
Lar Pastor komp. dt. 67.90 54.90
Murder dt. 62.90 51.90 62.90
Navy Seals dt. 39.90 62.90 67.90
Neighbored Nerve komp. dt. 62.90 62.90
Pa... dt. 39.90 62.90 67.90
Pa... 39.90 62.90 62.90
Pyramid dt. 39.90 62.90 62.90 69.90

TOP-AKTUELL: C-64 Amiga Atari PC

Robocop 2 dt. 39.90 62.90 62.90
Sly Spy dt. 39.90 62.90 51.90 76.90
Spy with Lived Ha dt. 39.90 62.90 62.90
Star Ranger dt. 39.90 62.90 62.90
76.90 76.90
Tolo dt. 39.90 62.90 62.90
Total Recall dt. 39.90 62.90 62.90
Transworld komp. dt. 62.90 67.90 69.90
Wild West World dt.
Wing Commander

GAMEBOY

North Ken 69.90

ACHTUNG!
BESTELLUNGEN AB
90.00 DM
VERSANDKOSTENFREI

Kosten des aktuellen Preisliste anfordern
System angeben

LÖSUNGSBÜCHER

29.90
Conquest of Camelot
Future Wars 29.90
Legend of Fairghail 29.90
Loom 29.90
Operation Stealth 29.90
29.90
Shadow of the Beast 2 29.90
29.90

W.O.W. Zentrale
Hattenstr. 3
6231 Schwalbach
Tel. 06196/82467
Mo-Fr. 9-21 Uhr
Sa. 9-14 Uhr

W.O.W. Frankfurt
Hermann-Rüsterstr. 58
6000 Frankfurt 90
Tel. 069 375064
Mo-Fr. 9-21 Uhr
Sa. 9-14 Uhr

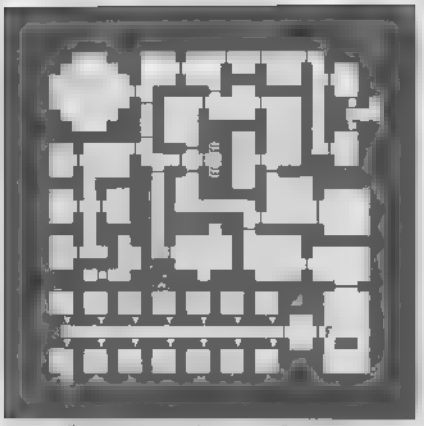
Andere Spiele und Systeme auf Anfrage

BONICO
IHR SOFTWARE PARTNER

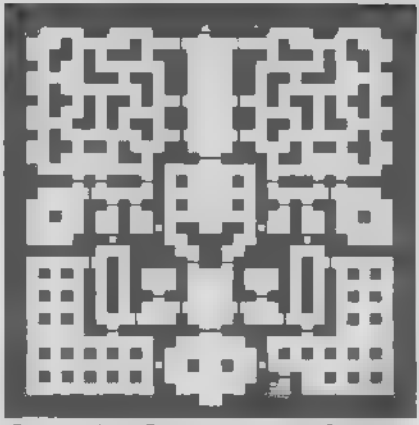
ATARI-LYNX
Gerät + Cabl. G 384.00

Nr. 5
19.90 DM

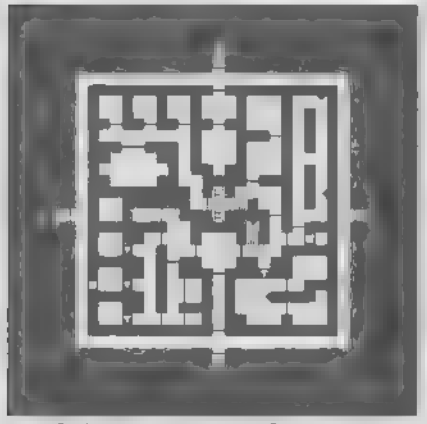
GAMEBOY
+
TETRIS
für nur:
154,90 DM



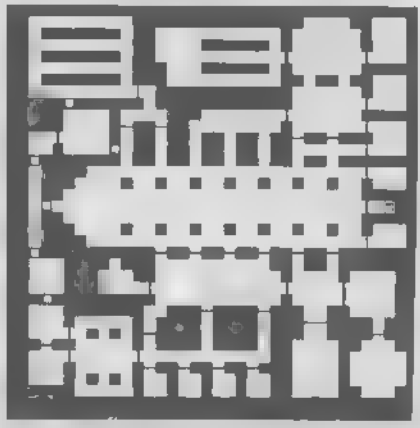
Ultenpyramide – Level 2



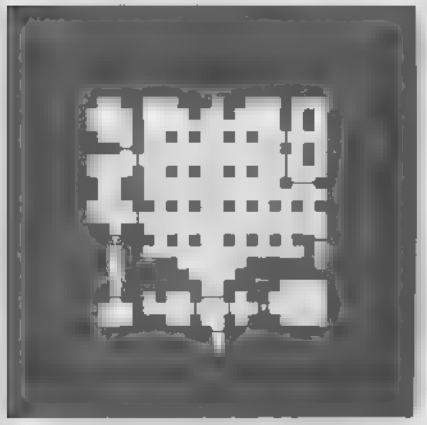
Tempel der Drachendiener – Level 1



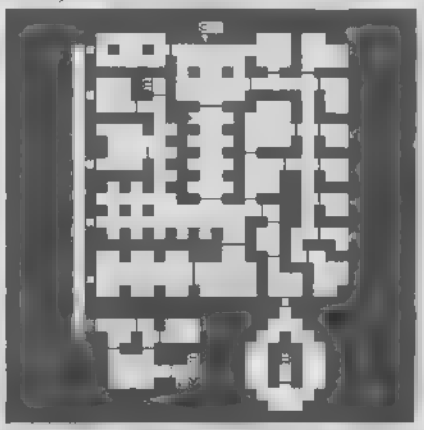
Ultenpyramide – Level 3



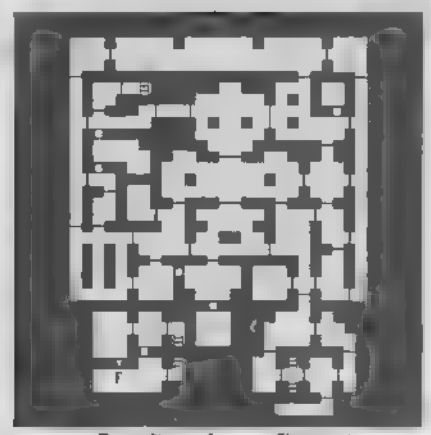
Tempel der Drachendiener – Level 2



Ultenpyramide – Level 4



Das Schloß – Level 1



Das Schloß – Level 2

ders die Dragonetten sind mit Vorsicht zu genießen. Vielleicht könnt Ihr sie ja ködern (sie sollen gierig nach Rationen sein) und Euch fürs erste etwas Ruhe verschaffen. Sucht als erstes nach dem Antlitz des Balan. Hier hilft nur die Gabe von Ki Kazar weiter und denkt auch an seine Worte. Ganz im Westen findet Ihr eine verschlossene Tür, die zum Thronsaal des Elfenkönigs führt. Diese Tür habe ich nur mit dem Schießpulver wegsprengen können. Vielleicht wißt Ihr inzwischen eine andere Lösung? Die schwarzen Flammen sollten kein Problem für Eure Helden sein, denn Ihr kennt ja den Inhalt der Infofolie und habt Eure Tränke untersuchen lassen. Nun "dreht" es sich nur noch um die Frage des Elementarwächters, bevor Ihr dem alten Elfenherrscher gegenübersteht. Er gibt Euch zwei Hinweise für die Zwergenminen und einen Elfenbogen als Dank für seine Rettung. Danach könnt Ihr die Pyramide schnell verlassen und Euch erstmal im nächsten Wirtshaus oder der Heilquelle nahe des Pyramideneingangs von den Strapazen erholen.

Wieder in die Zwergenminen

Da Ihr jetzt wißt, wozu das Amulett dient, habt Ihr immer eine Möglichkeit, Euch in den Zwergenminen mit dem begehrten Schießpulver einzudecken. Es kann als letztes Mittel in aussichtslosen Lagen eingesetzt werden. Begebt Euch gleich zum südlichen Eingang der Minen und geht sofort die Treppe nach Norden hoch in den vierten Level. Das Portal öffnet sich wie gesagt und auch auf die "verfluchte" Frage des Elementarwächters kennt Ihr die richtige Antwort. Ihr habt Euch ja die Stelle im dritten Level gemerkt, wo Ihr das begehrte Dynamit finden könnt. Wenn Ihr diese Tour mehrere Male macht, könnt Ihr im dritten und vierten Level versteckte Schatzräume ausplündern, indem Ihr einfach die Wände wegsprengt. Nehmt aber sicherheitshalber ein paar Beutel von diesem Zeug mit auf die nächsten Expeditionen. Tiefer in die Minen einzudringen lohnt sich jetzt noch nicht.

Tempel der Drachendiener

Südlich von Thyn befindet sich dieser Tempel, den Eure Party sich als nächstes Erkundungsziel vornehmen sollte. Das Erdgeschoß bietet neben einigen Tränken (Weihwasser gleich rechts im Westen) nichts Besonderes. Dafür gibt es im Keller gleich mehrere wichtige Sachen. Sie befinden sich bis auf die Mithrilkugel die im äu-

Lösungsservice Berry & Strohde

!Neu und Brandheiß!

★ Dragon Wars
★ Hillsfar
★ Pool of Radiance
★ Champions of Krynn
★ Secret of the Silver Blades
★ Dungeon Master
★ Chaos strikes back
★ Dragonflight
★ Ultima III-V
★ Ultima VI
★ Legend of Faerghail

Demnächst:
Might and Magic, Fountain of Dreams

Neu: Jetzt auch Software für alle Systeme

Bestellung rund um die Uhr bei:
Lösungsservice RICHARD BERRY
Poppenreuther Str. 3, 8510 Fürth
Tel. 0911/795102

Software Kühn

Rufen Sie uns an und fragen Sie nach den reduzierten Weihnachtspreisen

Preisliste nur mit adressiertem und frankiertem Rückumschlag

Software Kühn
Postfach 1331, 5608 Radevormwald, Tel. 02195/7637
bis 15.00 Uhr Anrufbeantworter, ab 15.00 Uhr persönlich

HOBBYTRONIC
Telefon: 021 62 / 1 20 73

Stos 59.50
Acl 64.50
Acl 59.50
Acl 95.50
Acl 85
Acl 54
Acl 54
Acl 54.50
Acl 54.50
Acl 46.50
F16 Falcon
64.50
64.50
Sim 59.50
Hardware

KaroSoft

Jurgen Vieth

AMIGA

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	85	[illegible]	69
[illegible]		[illegible]	
[illegible]		[illegible]	
[illegible]	[illegible]	Chuck Yeager's Handbuch deutsch	
[illegible]		[illegible]	66
[illegible]		Pool of Radiance MB	
[illegible]	67	[illegible]	
[illegible]	55	[illegible]	39
[illegible]		Parts of Call deutsche Vers. MB	57
F 15 Combat Pilot dt. Handbuch		[illegible]	74,50
[illegible]		[illegible]	65,–
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
[illegible]	75	[illegible]	
[illegible]		[illegible]	61
[illegible]	65,–	[illegible]	57
[illegible]		[illegible]	
[illegible]	65,–	[illegible]	16
[illegible]	49	SIMCITY Terrain Editor dt. Anltg.	
[illegible]		[illegible]	
[illegible]	90	[illegible]	
Kick off II Vol.		[illegible]	
[illegible]		[illegible]	
[illegible]	69,–	[illegible]	4,50
[illegible]		[illegible]	
[illegible]		[illegible]	
[illegible]		[illegible]	
[illegible]	85	[illegible]	
[illegible]		[illegible]	75
[illegible]	69	[illegible]	

ATARI ST

[illegible]		[illegible]	
[illegible]	49	[illegible]	
[illegible]		[illegible]	69
[illegible]	49	[illegible]	
[illegible]	69	[illegible]	69
[illegible]	49	[illegible]	
[illegible]		[illegible]	65,–
[illegible]		[illegible]	
Drugi		[illegible]	
[illegible]	65,–		2,50
[illegible]	67,50	[illegible]	
[illegible]	4,50	[illegible]	67
F 16 Falcon Mission Disk dt. Hdb.	45	[illegible]	89
[illegible]	45	[illegible]	67
F 19 Stealth Fighter Handb. dt.		[illegible]	
F 29 Retaliator dt. Handbuch		[illegible]	
[illegible]		[illegible]	
[illegible]		Starflight dt.Handbuch	
Intern.Soccer Challenge, Handb. dt.		[illegible]	
[illegible]		[illegible]	
[illegible]		[illegible]	69
[illegible]	75,–	[illegible]	75,–
[illegible]		[illegible]	55,–
[illegible]		[illegible]	74,50
[illegible]		[illegible]	
[illegible]		[illegible]	59
[illegible]		[illegible]	
[illegible]	69	[illegible]	
[illegible]			

[illegible]

[illegible]		[illegible]	
Eure Eigen		[illegible] Stealth dt. Version	
[illegible]		[illegible]	
Battle Chess II Anleitung dt.	75,–		
[illegible]		[illegible]	
[illegible]	75	[illegible]	
Champions of Krynn		[illegible]	69,–
Centurion Def. of Roma dt. Anl.		[illegible]	
[illegible]		[illegible]	
[illegible]		Rick Dangerous II Anltg. dt.	
[illegible]		[illegible]	
[illegible]		Samurai dt. Anleitung	
Eing		[illegible]	
[illegible]		[illegible]	
[illegible]		[illegible]	
[illegible]		[illegible]	
[illegible]		[illegible]	74,50
[illegible]		[illegible]	
[illegible]		[illegible]	69,95
[illegible]	79,–	[illegible]	
[illegible]		[illegible]	
[illegible]		[illegible]	
[illegible]		Wonderland, Anleitung deutsch	74,50
[illegible]		Zak McKracken Anl. deutsch	
[illegible]		[illegible]	
[illegible]		[illegible]	
[illegible]		[illegible]	

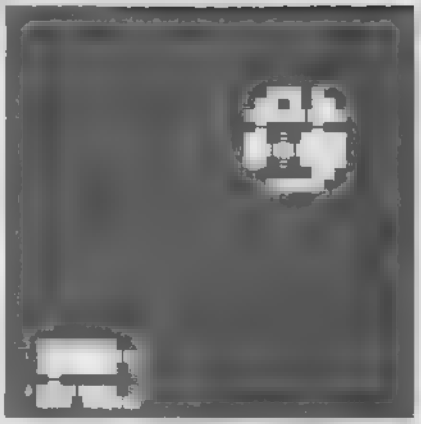
SPIELEUSTEKOSTENLOSBESTELLUNGABBEI [illegible] RATEN
VORKASSE 4,– • UPS EXPRESS NACHNAHME 9,50 POST NACHNAHME 7
ALLSAN [illegible] AUSLAND

Rufen Sie uns an:

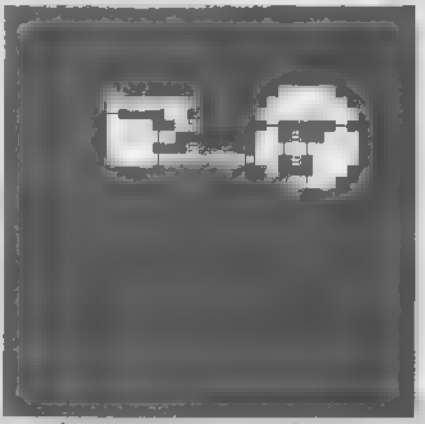
☎ 0 21 03-4 20 88 oder 01 61/2 21 70 07

POSTFACH 404 • 4010 HILDEN

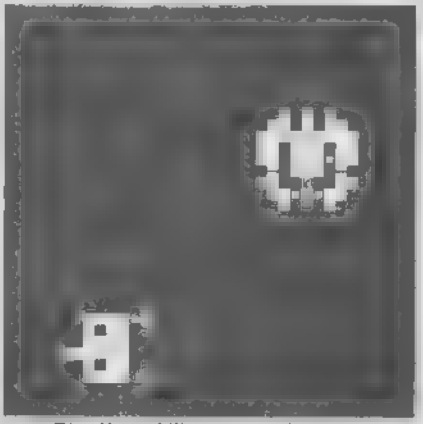
Kein Ladenverkauf, nur Versand



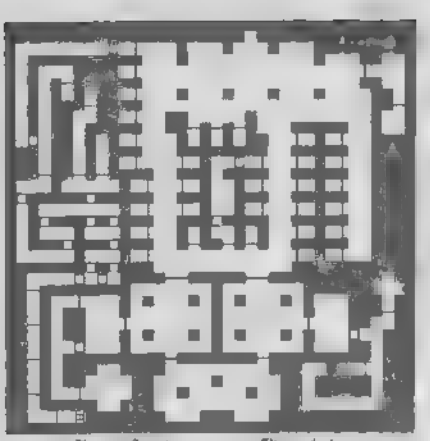
Die Schloßtürme – Level 1



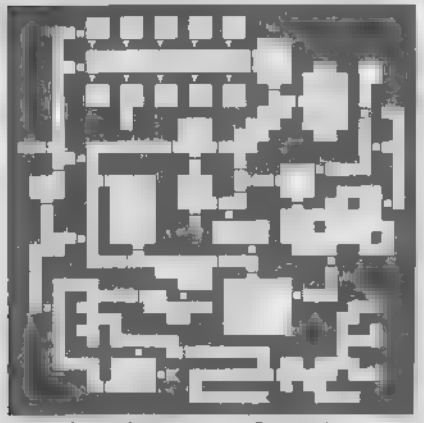
Die Schloßtürme – Level 2



Die Schloßtürme – Level 3



Schloßkeller – Level 1



Schloßkeller – Level 2

ßersten Südosten versteckt ist alle im westlichen Teil des Raumes. Von den drei magischen Stäben ist der Schlüsselstab besonders wichtig, was Ihr auch daran erkennen könnt, daß ihn ein Drache in seinen Fängen hält. Die Frage des Feuerelementariers solltet Ihr ganz wörtlich nehmen, ansonsten gibt es noch einen Umweg im Süden, um in den Wohnraum des Hohepriesters und an die Henkersklinge und den Stab des Lichts zu gelangen. Haben die Sprüche der Echsenpriester Euren Helden zu sehr zugesetzt, können sie Ihre Wunden an der Quelle südwestlich der großen Halle heilen lassen. Frisch gestärkt und erholt macht Ihr Euch nun auf den Rückweg nach Thyn und besucht dort sicherlich den Rat der Zünfte, um die frisch erworbenen Erfahrungspunkte in höhere Erfahrungsstufen und neue Zaubersprüche umsetzen zu lassen.

Das Schloß

Als Ihr Euch auf den Weg macht, um das im Nordwesten liegende Schloß zu besuchen, brauen sich am Himmel Gewitterwolken zusammen. Das Unwetter entlädt sich gerade, als Ihr den Eingang zum Schloß erreicht habt, und die Pforte hinter Eurer Party zuschlägt. Das Gebäude ist etwas verwinkelt aufgebaut: zwei Stockwerke im Schloß, zwei Etagen im Keller und zwei Schloßtürme – der "Seelenfänger" im Südwesten und der "Schuldturm" im Südosten ergeben den gesamten Grundriß. Eine ganze Anzahl von Geheimturen er-

COMPUTER MARKT

No-Name Disk

HARDWARE

SOFTWARE AMI ST PC C64

Andere Artikel auf Anfrage!!!

Handle Anfragen erwünscht!

CRYSTAL SOFT

INH. C. WAGNER

Speicher-Erweiterung für AMIGA 500 auf 1MB DM 99,–

DM 122,–

AMIGA-ZWEITLAUFWERK DM 184,–

AMIGA / ST Amiga ST

Stealth Fighter 74,90 74,90

Powermonger 69,90 69,90

IBM

Sitem Service II 79,90 79,90

Stratego 69,90 69,90

C-64 weiterhin im Programm

Täglich preiswerte Neuheiten! Info per Telefon

Sa 9–12 Uhr

Tel. 02051/85511

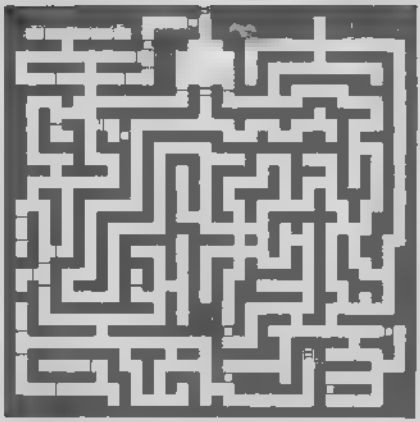
Fax 02051/85525

FUNNO SOFTWARE

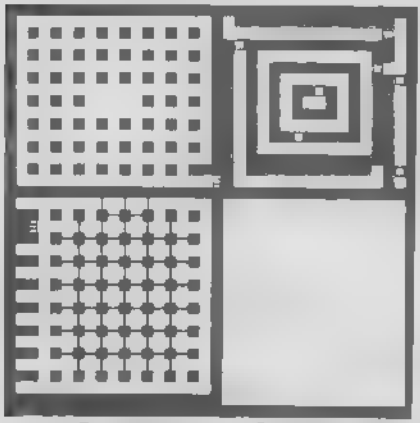
Heck & Partner

TEL. 0711/856 8534

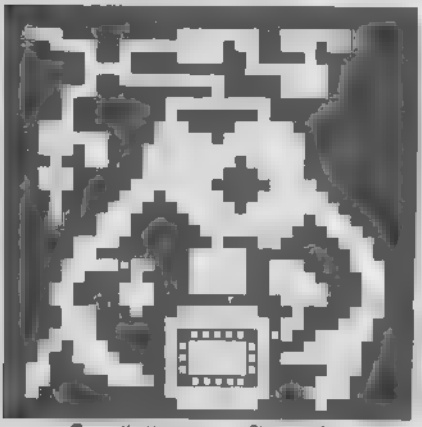
PROGRAMM AMIGA ATARI



Der Vulkan – Level 1



Der Vulkan – Level 2



Der Vulkan – Level 3

schweren die Orientierung. Da Ihr inzwischen schon eine Menge Erfahrung besitzt, werdet Ihr Euch anhand der Karten recht gut zurechtfinden können. Ich werde mich deshalb bei der Beschreibung auf das Nötigste beschränken. Auf jeden Fall solltet Ihr das Schloß nicht eher verlassen, bis Ihr den Smaragd erhalten habt, der sich ganz oben im Seelenfänger ("Zutritt nur für den Schloßherrn") nur mit einem Hilfsmittel ("herausfischen") läßt. Ebenfalls sehr wichtig ist der Götterhammer ganz im Norden des ersten Kellerlevels nach den vielen Dreh- und Dunkelfeldern (ebenfalls "Zutritt nur für den Schloßherrn"). Im Schloßparterre ist ein Knopf, der das Kraftfeld in der Nähe ausschaltet. Der lange Gang im Westen führt zum "Seelenfänger", von dem man in den Keller gelangen kann. Das obere Stockwerk des Schlosses erreicht man über das Treppenhaus des "Schuldturms". Ihr könnt nun verschiedene Wege einschlagen: entweder in den Keller oder ins obere Stockwerk des Schlosses gehen oder einen der Türme besteigen. Ich habe den Weg über den Schuldenturm nach oben gewählt und bin dann über den Seelenfänger in den Keller hinabgestiegen. In der ersten Etage des Schlosses findet Ihr u.a. den Türschlüssel für die Rückkehr, ein Diadem, einen Ring und im Nordosten versteckt den Talisman der Charaktere allmählich heilen kann. Im Schuldturm gibt es neben einem guten Kampfstab und dem Heft der Kraft ("Zugang nur für den Schloßherrn"), das Ihr aber wohl schon woanders gefunden habt, einen geheimen Übergang zum Seelenfänger. Hier oben lassen sich Glaswände seitlich umgehen. Sand macht glatte Gänge passierbar, und eine Rutschpartie kann Eure Party direkt in den Keller befördern. Seid Ihr in der Turmspitze angekommen, könnt Ihr die Glaswand östlich umgehen. Ich habe mir den Zugang zum Wasserbecken mit dem Smaragd am Grunde nur seitlich freisprengen können. Das Gerät zum Fischen habt Ihr doch sicherlich dabei? Zwei Etagen tiefer läßt sich eine Holztür östlich umgehen – die Beantwortung der Frage sollte Euch nach so vielem Treppensteigen aber leichtfallen. Im ersten Kellergeschoß erwartet Eure Helden ein Labyrinth von Geheimtüren, ehe Ihr im Nordwesten den Eingang zur großen Halle mit vielen Grabkammern erreicht. Hier ruht Graf Kovacs, der Euch das Sturmzepter vermacht, und im Norden liegt der Götterhammer. Um den zu erreichen, müßt Ihr Euch in die kreuzförmige Kapelle im Südosten begeben und von den drei Knöpfen den richtigen drücken. Tips dazu geben Euch zwei Gespenster, und auch eine Karte im Handbuch ist recht nützlich. Wenn Ihr auf einen Knochen stoßen solltet, laßt ihn nicht liegen. Damit lassen sich noch bestimmte Tiere ablenken. Ganz unten im Keller sind das Gefängnis und die Folterkammer untergebracht. Hier öffnet ein Zinkschlüssel die Zellen, mit etwas Wasser kann man einem Angeketteten ein Geschenk entlocken, ein gläserner Knopf führt unweigerlich zu Kopfschmerzen, die sich aber mit einem Knopf aus Stein in Grenzen halten lassen. Wachhunde lassen sich ködern, und auch Zettel auf dem Boden sollte man nicht achtlos übergehen. Habt Ihr auch den Wahrungsring gefunden, könnt Ihr dieses schaurige Schloß eigentlich verlassen.

Noch einmal die Zwergenminen

In Thyn angekommen, habt Ihr nun mehrere Möglichkeiten, weiterzumachen. Ihr könnt Euch in den Zwergenminen einen guten Ring (Kraftring) holen. Dieser ist aber nur zu erreichen, wenn man fast alle Ausrüstungsgegenstände, Rationen und das Geld vorher wegwirft, da nur so der nachgiebige Boden bei einer Quelle betreten werden kann. Dahinter liegt dann das Item neben einer Heilquelle versteckt. Entscheidet Ihr Euch für diesen Ausflug, ist es ratsam, alle wichtigen Items beim Händler zu deponieren und nur solche Waffen und Panzer anzulegen, auf die man dann verzichten kann. Den Kraftring, der für die Lösung des Spiels aber nicht unbedingt notwendig ist, findet Ihr am Ende des langen Ganges genau im Süden des fünften Levels der Zwergenminen. Verzichtet Ihr auf diesen Ring, könnt Ihr die tieferen Levels der Minen erkunden und noch einmal nach Thyn zurückkehren, um zu trainieren und Zaubersprüche zu lernen, oder Ihr könnt Eure Party gleich für den Endkampf ausrüsten. Dann sollten Eure Helden aber mindestens 100 Trefferpunkte be-

sitzen. Entscheidet Ihr Euch für die abschließende Expedition, so liefert Ihr den schwersten Gegenstand, den Ihr bis dahin gefunden habt (Ihr erinnert Euch das war in den Katakomben) mitnehmen. Dazu das wichtige Item aus der Elfenpyramide, alle Stäbe sowie den Götterhammer und den Edelstein aus dem Schloß. So ausgerüstet [illegible] den südlichen Eingang der Minen und macht einen Abstecher nach oben zum Fundort des Schießpulvers. Danach erforscht Ihr den fünften Level der Minen. Hier soll teilt Ihr Euch den Lebensstab holen. Er befindet sich am Ende der Sackgasse, die im Westen zuerst nach Osten verläuft und dann nach Norden abbiegt. Die letzte Wand im Norden müßt Ihr wegsprengen. Habt Ihr dann noch Schießpulver übrig, könnt Ihr die große Schatzhöhle ganz im Südosten ausplündern. Hier gibt es u.a. gute Tränke zu holen. Vorsicht bei der Quelle am Gebetsstein, sie könnte sich als tödliche Falle erweisen. Nach einigen Dreh- und Dunkelfeldern habt Ihr dann im Norden den Zugang zum tieferen Stollen gefunden. Hier schaltet Ihr die Demonstrationsfalle im Norden wie angegeben aus und läßt Euch von der erscheinenden Wand nicht verbluffen. Ein anderer Zugang öffnet sich dafür etwas im Westen. Bei der weiteren Erforschung stoppt Euch im Südwesten ein heller Lichtstrahl. Der läßt sich vorerst nicht überwinden, auch der Knopf mit der Nummer 4 hilft da nicht weiter. Schließlich kommt Ihr auch ganz im Südosten nicht mehr weiter. Ein Zwergenschmied hält Wache und verlangt von Euch eine Losung. Da erinnert Ihr Euch rechtzeitig an seinen von Euch aus dem Kerker der Elfen befreiten Freund und sagt ihm dessen Namen. Freundlich gewährt er Euch Zutritt zu einer Höhle, in der Ihr drei Eurer Kämpfer mit notwendiger Panzerung versehen könnt. Überseht nicht den Zwerg in der Ecke, der auf Arbeit wartet. Gebt ihm einen Klumpen des Erzes, das Ihr hier gefunden habt, und er wird daraus einen besonderen Schild herstellen. Scharfsinnig überlegt Ihr: "Könnte man damit etwa einen Lichtstrahl reflektieren?" Ihr probiert es aus, und es klappt. Damit habt Ihr nun das letzte der drei Items gefunden, die Euch den Zugang zum Berg öffnen. Ihr erinnert Euch doch noch an die Hinweise aus der Pyramide? Gebt alle drei am besten dem Magier, und er wird daraus einen neuen Stab zusammenfügen. Habt Ihr inzwischen den Steinschlüssel gefunden, könnt Ihr auch beim Zwergenschmied eine Abkürzung zum Ausgang im Südosten benutzen.

Nun erwartet Eure Helden im siebten Level ein Labyrinth von tödlichen Fallen. Hier trifft Ihr zwar auf keine Gegner, aber bis auf die Lichtsprüche versagt sämtliche Magie in dieser riesigen Halle. Zu allem Überfluß kann man hier auch keinen Spielstand abspeichern. Haltet Euch an den in der Karte eingezeichneten sicheren Weg, auf dem Ihr auf der südlichen Route nur zwei relativ harmlose Gasfallen passieren mußt. Also jedesmal rasten und dem Charakter, der Wache hält, mit dem Talisman die verlorenen Trefferpunkte zurückgeben. Die Items in den beiden Höhlen übersieht Ihr ja sicherlich nicht. Jetzt erreicht Ihr nach einem kurzen Zwischenstop in einer Höhle des sechsten Levels über einen langen Gang wieder das Tageslicht. Hier im Südostteil der Westwelt findet Ihr eine Heilquelle und trifft auf die verstorbene Figur eines Halblings. Diesen solltet Ihr mit einem Stab zum Leben erwecken. Als Dank dafür gibt er Euch mit dem Steinschwert eine wichtige Waffe zur Bekämpfung des roten Drachens. Kurz darauf steht Ihr vor dem versperrten Zugang zum Vulkan. Ihr habt inzwischen den richtigen Stab und auch die Tageszeit, zu der sich der Berg öffnet, ist Euch bekannt. Also allen Mut zusammengenommen und auf in den letzten Kampf.

Der Vulkan

Hier im ersten Level gilt es nur sich durch ein Gängegewirr voller Dreh- Dunkel- und Schwächungsfelder zum Ausgang im Südosten durchzukämpfen. Zur Not findet Ihr eine Heilquelle im Nordwesten in der Nähe des Eingangs. Ein Stockwerk tiefer befindet Ihr Euch in den vier Bereichen der Elementarier, die Ihr mittels Teleports durchqueren müßt. Ihr beginnt im Feld des Erdelementariers, das voller Dreh- und Kraftfelder steckt. Der Zugang zum Wächter im Zentrum ist über ein Drehfeld im Osten zu erreichen. Nachdem Ihr die "frostige" Frage beantwortet habt, erhaltet Ihr trockenen Lehm und werdet ins Feld des Wasserelementariers befördert. Nach Passieren einiger Geheimtüren und vieler Dunkelfelder trifft Ihr ihn im Südwesten seines Bereichs. Das Wasser, das er Euch gibt, verrührt Ihr mit dem Lehm und läßt Euch nach Südosten ins Terrain des Luftelementariers teleportieren. Die durchsichtigen Glaswände werden Euch einige Kopfschmerzen bereiten, ehe Ihr im Süden den Zugang zum Zentrum gefunden habt. Für den Lehmklumpen, den Ihr dem Luftelementarier gebt, erhaltet Ihr einen Schlüssel. Darauf werdet Ihr in den südwestlichen Abschnitt gebeamt, den Ihr auf dem schnellsten Weg (gekaufter Tip) durchlaufen könnt. Das Loch im Nordwesten dieses Teilbereichs führt Euch direkt ins Zentrum des Vulkankraters. Habt Ihr den Shaolinstab, könnt Ihr im Westen einen uralten Eremiten bei seiner Meditation stören. Aber läßt ihn am besten in Ruhe, bevor er Euch verwünscht. Nach einiger Zeit steht Ihr vor dem brodelnden, blubbernden Lavasee. Hier ist guter Rat teuer, oder habt Ihr einen Gegenstand dabei, der groß und stabil genug ist, um der Party als Kahn zu dienen? Wenn ja, schippert Ihr in den südöstlichen Arm des Lavasees und läßt beim Feuerelementarier Euren Schlüssel härten. Haben die Kämpfe Euch zu sehr mitgenommen, könnt Ihr im südwestlichen Arm des Lavasees hinter einer Geheimtür eine Heilquelle finden. Nun steht der Endkampf kurz bevor. Nachdem Ihr im Süden nach einigen Kämpfen die Tür mit dem Tonschlüssel geöffnet habt, seid Ihr in der Halle des großen roten Drachens. Jetzt könnt Ihr im Osten hinter einer Geheimtür noch eine Schatzkammer plündern oder gleich den Käfig betreten (vorher unbedingt abspeichern). Der Drache ist kein leichter Gegner. Schwimmt er aber schließlich in seinem Blut, erfüllt Ihr mit einem kurzen Schwung das Orakel und lehnt Euch bequem zurück, um die gut gemachte Schlußsequenz genießen zu können. vw

Shadow of the Beast II

Das Spiel ist zwar noch taufrisch, aber Hendrik Biese aus Schnathorst hat das Böse schon besiegt. Mit seiner Lösung habt Ihr "Shadow of the Beast II" in Nu! Komma nichts durchgespielt. Ihr solltet Euch also genau überlegen, ob Ihr jetzt weiterlest. Wir haben Euch auf jeden Fall gewarnt.

Zuerst geht man am besten nach rechts, bis man von dem ersten Neandertaler angesprochen wird. Nun wirft man ihm (mit "A" für ASK) den Begriff "Ten Pints" an den Kopf, um den Cheat-Mode für unendliche Energie zu aktivieren. Nun ab nach links, bis Ihr zu einem Typen kommt, der von einem Monster in einer Art Kraftfeld gefangengehalten wird. Nachdem Ihr ihn befreit habt, fragt ihn nach einem Schalter ("Switch"). Er wird Euch entweder "Upper" oder "Lower" antworten, was Ihr Euch merken solltet. Nun abwärts, bis Ihr links einen Gang seht. Geht dort hinein, bis Euch etwas ent-

gegengeflogen kommt. Jetzt schnell zurück nach rechts, da dieses "Etwas" ein Seil nach unten abschneiden will, woran Ihr das Vieh unbedingt mit der Kugel hindern sollte. Ihr werdet sehen, daß ein großer Stein auf Euch zugeschoben wird. Bleibt ganz rechts stehen, bis der Stein direkt vor Euch zum Stehen kommt und schlagt ca. dreimal zu. Jetzt endlich weiter nach links. Nach zwei Fallen müßt Ihr an der Schräge den nächsten Gegner erledigen, der daraufhin einen Schlüssel fallen läßt. Nun weiter, bis Ihr zu einem Seil kommt. Oben angelangt, öffnet die Tür rechts und lauft weiter, bis Ihr zwei Schalter seht. Betätigt mit der Kugel den Schalter, der Euch genannt wurde ("Upper" oder "Lower"). Eine Art Käfig wird nun herabgelassen. Stellt Euch hinein und wartet. Nachdem Ihr oben im Schloß (oder was immer es ist) angekommen seid, klettert die erste Kette hinunter (nicht sofort in den Raum springen !!!), ihr seht dort rechts zwei Schalter und unter Euch einen Typen am Tisch. Man muß den Typen daran hindern, daß er aufspringt und den oberen Schalter betätigt, sonst wird die Kette hochgezogen und Ihr seid gefangen. Springt am besten in Richtung der Schalter, knie Euch hin und schlagt mit der Kugel in Richtung Schalter. Nachdem der Typ nach links geflogen ist, betätigt den unteren Schalter und klettert wieder hoch. (Das Monster ist unbesiegbar; ein Kampf lohnt also nicht). Jetzt lauft nach rechts bis zur Treppe. Springt nun an den zweiten Kronleuchter und klettert nach oben. Rechts werdet Ihr die erste von sechs Schatzkisten finden. (In jeder Kiste sind sechs Goldstücke enthalten, die man später alle noch benötigt). Im Schloß liegt zwar noch ein Schlüssel, der aber nicht benötigt wird. Nun wieder zurück zum Käfig und ab nach unten. Ihr habt Euch sicher schon gefragt, was es mit der Wippe auf sich hat: geht nach rechts bis zu den drei Schaltern. Mit den Schaltern kann man eine Art Kran steuern. Der obere Schalter öffnet/schließt den Greifer, der mittlere bewegt ihn links/rechts und der untere hoch/runter. Greift nun den großen Stein, fahrt ihn ganz nach rechts und laßt ihn von oben auf die Spitze fallen. Schiebt den kleinen Stein nun auf die Wippe, klettert das Seil hoch und springt auf das andere Ende der Wippe. Jetzt schnell nach links und in den Käfig gestellt. Oben angelangt, erledigt den kleinen Drachen und schlagt gegen das Bündel an dem Ast. In dem Bündel war jemand gefangen, der Euch aus Dankbarkeit ein Paßwort verrät. Nun wieder zurück zu dem Seil, das dieses "Etwas" kappen wollte. Unten lauft zunächst nach rechts. Ihr werdet dort nach dem Paßwort gefragt. Weiter rechts findet Ihr oben eine Schriftrolle ("Parchment") und unten die zweite Kiste. Geht nun nach links, bis Ihr in einem Haus eine Flasche findet (unterwegs steht die dritte Kiste). Nun lauft vom Ausgangspunkt des Spiels nach rechts an den Neandertalern vorbei. Geht nach oben und erledigt den Kerl, der mit diesen grünen Dingern wirft. Er verliert eine Axt (auf keinen Fall jetzt benutzen, die Axt hält nur 10 Sekunden an!!!). Links von ihm liegt die vierte, oberhalb von ihm die fünfte Kiste. Laßt Euch nun links hinunterfallen und springt auf die an einer Stelle sehr dünne Grasdecke. Unten geht nach links bis zu einer Brücke (die sechste Kiste nicht vergessen!!!). Am anderen Ende der Brücke sitzt ein Wächter. Wählt schon mal mit den F-Tasten die Axt an und lauft auf den Wächter zu. Wenn er wegläuft, einfach hinterherlaufen. Wenn die Wand vor Euch herunterkommt, geht ganz nach links und erledigt den Kerl, der Euch den Boden unter den Füßen "wegkurbelt" mit der Axt. Danach einfach die Wand mit der Kugel entfernen.

Nun erst mal nach oben und den Schalter ganz rechts betätigen. Jetzt schnell nach links und den Schalter umlegen. Nun wieder zurück und runter. Holt Euch den Schlüssel, der rechts liegt, und geht nach links bis Ihr gefangen werdet. Gebt der Wache die Flasche (mit "O" für Offer) und öffnet die Tür mit der Kugel. Die Wache hat noch einen Schlüssel, mit dem man einen weiteren Gefangenen befreien kann. Oben angelangt, sucht Ihr links nach einem Ring. Nun rechts, bis Ihr wieder aus den "Crystal Caverns" raus seid. (Es ist übrigens nicht möglich, beide Gefangene zu retten, einer stirbt immer auf der Flucht). Jetzt rechts, an dem Seil hinunter und unten am Wasser das Monster erledigen. Danach das Seil schnappen und weiter über die Brücke nach rechts. Hinter der Brücke dürft Ihr das Monster nicht töten, sondern Ihr müßt es mitten auf die Brücke locken. Springt über das Loch in der Brücke und geht zu dem alten Mann. Gebt ihm den Ring und die Schriftrolle. Er wird Euch eine Zauberwaffe geben. Geht zurück zur Brücke und springt hinunter. Unten sucht Ihr ein Horn. Geht zu der Schnecke ("Snail") und fragt sie nach "KARAMOON". Sie wird Euch für 36 Goldstücke wieder dorthin bringen (einfach beide Fragen mit "Yes" beantworten). Lauft nun ganz nach rechts, bis Ihr an einen See kommt. (Das Monster, das mich irgendwie an R-Type erinnert, ist unbesiegbar). Benutzt das Horn und steigt danach auf den Rücken des Seeungeheuers. Auf der anderen Seite des Sees geht nach rechts in das Schloß. Innen geht die Treppe hinunter nach rechts, erledigt mit der Zauberwaffe den bösen Zauberer und befreit dadurch Eure Schwester.

Jeder richtige "Beast"-Profi kommt natürlich ohne den Cheat-Mode aus. *vw*

Guns or Butter

Florian Demleitner aus Lappersdorf hat weise Ratschläge für alle Strategen, die in "Guns or Butter" ihr Glück versuchen wollen.

Auf was man bei "Unions" achten sollte: Zu Beginn des Spiels immer ein Bündnis eingehen. Dabei darauf achten, daß die Union möglichst groß ist und sich die Rohstoffe ergänzen (z.B. Partner mit Mountains suchen, wenn man nur Lumber hat). Wenn möglich sollte man selber der Anführer sein.

Aus einer schwachen Position heraus (d.h. mit wenig Population): Sobald das Bild erscheint, bei dem man selbst eine Union ausrufen kann, den Mausknopf drücken. So bleiben mehr Köpfe im "Bannkreis" stehen als sonst. Wenn diese Union akzeptabel erscheint, sofort annehmen. Kriterien für eine gute Union: möglichst groß, mindestens ein Nachbar nicht mit in der Union, weil man sonst nicht expandieren kann.

Aus einer starken Position heraus (d.h. mit viel Population): Wenn alle sich gegen einen verbunden, warten, bis einer aus der Union abfällt und sich dann mit diesem verbunden. Sich in dieser Zeit so gut wie möglich verteidigen. Wenn es die wirtschaftliche und militärische Situation erlaubt, ab einer Population von 1500 ohne Partner arbeiten.

Die wichtigste Grundregel während der Produktionsphase: Die Entwicklungsphasen in Abhängigkeit zur Bevölkerungszahl einhalten. Also niemals z.B. Farm Tools und Muskets gleichzeitig produzieren, da viel zu viele Arbeiter benötigt würden. Zu Beginn des Spiels etwa ein Surplus von 100 bei Food erwirtschaften, damit die Bevölkerung wächst. Die restlichen Arbeitskräfte in die Waffenproduktion stecken.

Sobald der Krieg ausgebrochen ist, nur noch das Nötigste an Food produzieren (etwa -300), damit genügend Waffen für Feldzüge und Eroberungen zur Verfügung stehen. Nur in Ausnahmefällen keine landwirtschaftlichen Geräte herstellen, die Gefahr einer Meuterei ist sonst zu groß. Niemals große Überschüsse stehen lassen, sondern immer genau ausbalancieren.

Um den Sieg perfekt zu machen, muß man nur noch die Waffen in der militärischen Phase richtig einsetzen: Immer starke Verbände an den kritischen Stellen zusammenziehen, um im Notfall sofort zuschlagen zu können. Ideal sind Armeen von der Stärke 100.

Wie im Handbuch angedeutet: nur über Straßen attackieren. Lieber einen Umweg machen, als durch unwegsames Gelände marschieren. Wenn man einen Gegner attackiert, sofort wichtige Rohstoffquellen besetzen. Besonders wichtig sind dabei Gebirgsketten und Berge. Hier findet man "Iron Ore" und "Coal". Seid Ihr auf Eroberungsfeldzug, niemals lange Pausen einlegen, sondern beherzt weiterziehen. Dabei immer für genügend Nachschub sorgen, auch klei-

Computershop und Gamesworld München/Nürnberg

Versand oder im Laden erhältlich.

PC-ENGINE

PC Engine RGB	300,-
Joypad	39.
Competition Pro	59.
Batman	99,-
F-1 Circus	99,-
Final Blaster	99,-
Formation Soccer	99,-
Hell Fire	99.
Image Fight	99
Klax	99
Lode Runner	89
Ninja Spirit	99
Super Star Soldier(Gunhead II)	89,-
W-Ring	99,-

Konsole Pal od. RGB + 1 Spiel	349,-
Sega Games Sonderangebote ab	49.
Axis F2	99,-
Batman	99
Burning Force	99,-
Competition Pro Sega 16 Bit	59.
E-Swat	79.
Fatman	99.
Hell Fire	99,-
Moonwalker	99,-
Phantasie Star II (engl.)	109,-
Phelios	99,-
Strider	99,-
Super Monaco GP	89,-
Super Shinobi	79,-
Thunderforce III	99,-

NEO GEO Konsole (kompl.)	849,-
Joystick NEO GEO	109,-
Nam 1975	429
Magican Lord	449,-
Baseball	429,
Golf	429.
Riding Hero	449,-
Ninja Combat	429,-
Cyberlip	449,-
Super Spy	499,-

Game Boy incl. Tetris	169,-
Mit Deutscher Anleitung	
Burai Fighter Deluxe	49,
Golf	49
Qix	49
Solar Striker	49.
Super Mario Land	49
Tennis	49
Wizards and Warriors	49.

Atari Lynx

Grundgerät	299,-
Blue Lightning	59,-
California Games	59,
Chips Challenge	59,-
Electrocop	59,-
Gates of Zendocon	59,
Gauntlet III	79,-

Ankündigungen November/

After Burner	PC ENGINE
Arrow Flash	MEGA DRIVE
Die Hard	PC ENGINE
Dynamite Duke	MEGA DRIVE
Fire Shark	MEGA DRIVE
Gain Ground	MEGA DRIVE
Lettrix	AMIGA/ST
M 1 Tank Platoon	AMIGA/ST
Populous	MEGA DRIVE
Powermonger	
Prince of Persia	
Ra	Alle Systeme
Rabio Lepus Special	PC-ENGINE
Rainbow Island	MEGA DRIVE
Rick Dangerous 1	ST AMIGA/C 64
SMS	AMIGA/ST

Sega Game Gear in Kürze erhältlich !!!

C 64 Disk

Bards Tale III	59.
Battle of Napoleon	69,
Champions of Krynn	75,-
Dragon Wars	49,
Great Courts	59.
Gunship	49.
Kick off II	45,-
Microprose Soccer	49,
Ok Imperium	45,
Panzerstrike	69.
Pirates	49,-
Rings of Medusa	49,-
Secret of the S.Blades	75,-
Sentinel Worlds	49.-
Sim City	59,-
Stealth Fighter	49
Turn it	29,-
Turrican	39
Ultima V	69,-

Atari ST

Cadaver	79,-
Chaos Strikes Back	69.
Codename Icenane	109
Colonels Bequest	109
Dragon Flight	89,-
Dungeon Master	69.
Emlyn Houghes Int. Soccer	75,-
F 16 Falcon	79,-
Falcon Mission Disk II	59,-
F 29	75.
Fire and Brimstone	79.
Imperium	79,-
Indiana Jones Adv	69.-
Kick off II	69,-
Immortal	79,-
Invest	79.-
Larry III	109,-
Midwinter	9
Operation Stealth	75,-
Populous	69,-
Rings of Medusa	79,
Sim City	89,-
Starflight	69.
Their Finest Hour	89,-

IBM

Battle Chess II	89,-
Centurion Defio Roma	79,-
Champions of Krynn	79,-
Colonels Bequest	119,
Conquest of Camelot	119.
Flight IV dt	159.-
Flight of the Intruder	109
Indiana Jones	79.-
Ishido	89,-
Jet Fighter dt.	89,-
Larry III	119.
Legend of Faerghai	89.
LHX Attack Chopper	109,-
Loom	69
Midwinter	79,-
Might and Magic II	99
Murder	69,-
Oil Imperium	69
Oil s Well	59,-
PGA Golf Tour	79,-
Populous	79
Ports of Call	99
Railroad Tycoon	109.-
Rings of Medusa	79,-
Silent Service II	99,-
Sim City	89
Their Finest Hour	89,-
Thunderstrike	89.
Tracon 1	99,-
Ultima VI	99,-
Wolfpack	109,-

Amiga

1 MB Ram plus Dungeonmaster	249,-
688 Sub	75.
A 10 Tank Killer	89
Cadaver	79.
Champions of Krynn	89,
Dragons Flight	89,
F 16 Falcon	79.
F 16 Mission Disk II	59.-
F 19 Stealth Fighter	89,-
Fatal Heritage	79,-
Heros Quest	119
Immortal	79,-
Imperium	79,-
Invest	79,-
Indiana Jones	79,-
Kaiser	99.
Larry III	119,-
Legend of Fairghall	89,-
Midwinter	89
Might and Magic II	89.
Operation Stealth	75.-
Pirates	79,
Pool of Radiance	75,-
Populous	69.-
Rings of Medusa	79,-
Sim City	89,
Starflight	69,
Their finest Hour	89,-
Turrican	59,-
Unreal	89,-
Wings	89,-

Versand per NN oder Vorkasse plus 8 DM Versandkosten Inland Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus 2 DM Versandkosten

Laden in München, Landsberger Str 135. Tel 089-5022446. Fax 089-5026767
Laden in Nürnberg, Jakobsplatz 2, Tel 0911-203028

NEU NEU NEU NEU NEU
VERSANDZENTRALE DRYGALSKIALLEE 31 8000 MÜNCHEN 71 TEL 089-786044, FAX 089-786045

089/786044

ne Truppen entwickeln sich während des Marsches zu anständigen Armeen.

Mit diesen Verhaltensmaßregeln dürfte es kein Problem sein, den bösen Feinden ein Schnippchen zu schlagen. *vw*

Klax-Spezialist Peter Treb aus Wien hat die ultimativen Tips für alle Kachelstapler anzubieten. Daß seine Tips ihr Geld wert sind, seht Ihr schon an seinem aktuellen Highscore von 4751165 Punkten. Das treibt sogar meinem Kollegen und Klax-Freund Martin die Tränen in die Augen.

Grundsätzliches.

Der einfache 3er Klax bildet die Grundeinheit des Spiels (z.B. drei gleichfarbige tiles vertikal). Zu Beginn gibt es nur vier, ab wave 06 acht und ab wave 61 neun Farben. Ein 4er Klax (4 gleichfarbige Steine nebeneinander) zählt für zwei, ein 5er Klax für drei Klaxe. Mehrfache Klaxe (z.B. diagonal + vertikal oder horizontal + diagonal etc.) zählen ebenfalls für 2, 3, 4 usw. Klaxe. Als Chain-reaction oder Domino-Klax bezeichnet man solche Klaxe, die durch das Nachrutschen der verschwundenen tiles zustandekommen. Sonst es z.B. möglich, vier tiles vertikal übereinanderzustapeln (siehe auch Bild 4).

Aufgaben

Jede wave beinhaltet eine Aufgabe, die gelöst werden muß. Es gibt fünf Typen: Klax wave — eine vorgegebene Anzahl beliebiger Klaxe muß geschafft werden.

Diagonal wave — hier muß eine bestimmte Anzahl diagonaler Klaxe gestapelt werden. Punkte werden jedoch für alle vergeben.

Horizontal wave — das gleiche wie eben, nur waagerecht.

Points wave — nach Erreichen einer bestimmten Punktzahl ist die wave beendet.

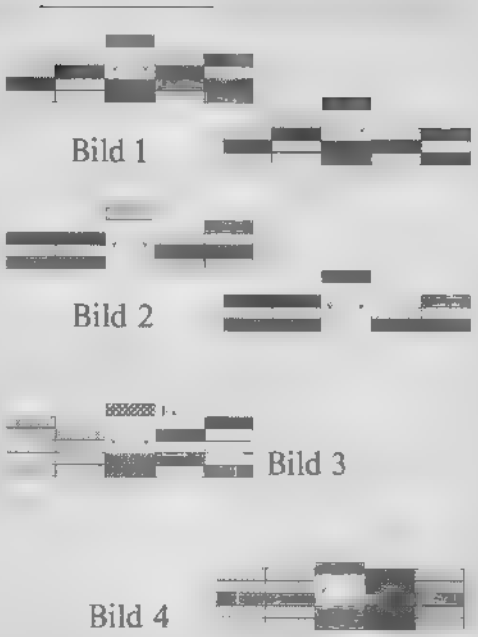
Tile wave — eine vorgegebene Anzahl tiles muß gefangen werden.

Warps.

Nach jeweils fünf waves gelangt man in einen WARP-Screen, wo die Anzahl der versäumten tiles auf null zurückgesetzt wird. Nun darf der nächste 5er Block gewählt werden, wobei beim übernächsten vier und bei zwei übersprungenen Plätzen sogar fünf tiles fallengelassen werden dürfen. Der angezeigte Bonus wird nach Absolvierung der ersten wave dem Score zugezählt. Stärkere Spieler werden hier meist den nächsten Block in Angriff nehmen, da die Bonus-Punkte in fünf bzw. zehn waves locker erreicht werden dürften.

Technik und Taktik für den Meisterspieler

Durch reaktionsschnelles Feuerknopfdrücken können Chain-reaction-Klaxe "erschummelt" werden, da sich nach dem Erzielen eines Klax die tiles auf dem Fließband für die Dauer der Melodie nicht bewegen. Dieser Spielraum ist in höheren Levels absolut lebensnotwendig. Die meisten waves in den höheren Levels werden immer schneller, also vertrödelt Eure Zeit nicht. In den unteren Regionen jedoch können vor allem horizontal waves herrlich zum Punktesammeln durch diagonale Klaxe herangezogen werden. Auch am Ende einer wave (vor allem points, diagonal und Klax waves) können durch wohl plazierte Multi- und CR — Klaxe noch fette Punkte an Land gezogen werden. Winziges Detail: Die Schaufel am Schluß möglichst voll halten, da jeder freie Platz in der Tonne ungleich mehr Punkte einbringt.



Die wichtigsten Kachelanordnungen im Überblick

Systeme

Diagonal waves, langsame Klax und tile waves, points waves

Bild 1: Die beiden weißen tiles sind beliebig, sie bilden lediglich die Auflage. Alle anderen tiles werden in Zweiergruppen gestapelt, so daß sie ein dem Bild ähnliches Muster ergeben. Die beiden vertikalen tiles in der Mitte sollten nach Möglichkeit gleichfarbig sein. Einerseits kann so rasch Platz für zwei weitere tiles geschaffen werden, andererseits bringen sie in Verbindung mit einer Joker-Kachel in der Mitte satte 10050 Punkte. Varianten mit 4-er und 5-er Klax nicht berücksichtigt. Natürlich sind nicht immer Joker Kacheln im Überfluß vorhanden, der normale Weg besteht darin, eine zu einer aktuellen Diagonale passende Kachel in die Mitte zu werfen (siehe Bild). Die drei tiles verschwinden und sofort liegen zwei neue in Position (grandiose Gelegenheit für "falsche" CR-Klaxe!).

Horizontal waves, schnelle Klax und tile waves

Bild 2 — wieder beruht das System darauf, daß ein Joker Stein massig Punkte bringt. CR-Klaxe ermogelt werden können und die tiles äußerst passend nachrutschen. Das System ist jedoch besonders unter Zeitdruck bewährt, da es erheblich schneller aufzubauen ist. Außerdem ergibt sich wesentlich leichter ein Spielraum für 4er und 5er Klaxe, was besonders bei schnellen Klax-waves von Vorteil ist. Im Notfall hat es sich immer bewährt, die mittlere Tonne schnellmaltreiner vertikalen anzufüllen, um Platz zu schaffen. Tip für Feinschmecker: probiert Euch hier einmal an einem 4-er Klax vertikal!

Big X (Bild 3)

In wave 06 und 11 werdet Ihr aufgefordert, "a BIG X for SECRET WARP" zu bauen. Nichts leichter als das, mit einem abgewandelten System 1 kein Problem. Der Beginn ist gleich, nur müssen die Positionen über die Mitte hinaus ebenfalls mit zwei tiles der gleichen Farbe belegt sein. Da gleichfarbige Kacheln in der Regel recht lange auf sich warten lassen, füllt den Mist, den Ihr im Moment nicht braucht, in die beiden äußeren und die mittlere Tonne so ein, daß ihr sie durch vertikale Klaxe wieder beseitigen könnt. Hier ist ein Joker fast Pflicht, denn neun gleichfarbige Kacheln abzuwarten kann nervenzerreißend sein. Den Joker möglichst zuunterst fangen, damit er keine benötigte Farbe blockieren kann. Tip für Experten: Der maximale Score für das BIG X beträgt 50050 Punkte, probiert's mal!

Bruckenbau mit 4-er Klaxen (Bild 4)

Dieses letzte und anspruchsvollste System ist ein herrliches Mittel für spektakuläre Scores in den ersten fünf waves, ähnliche Lagen tauchen jedoch immer wieder auf. Experten werden den Clou beim Betrachten des Bildes sicher sofort erfassen, für alle anderen eine ausführlichere Erklärung: Ein horizontaler 5er Klax bildet das Grundgerüst für extreme Scores in diesem System. Da beim Verschwinden gleichzeitig 4 vertikale 4er CR-Klaxe gebildet werden, zählen diese eine Menge, auch wenn die geforderten Klax-Zahlen längst überschritten sind (z.B. wave 01). Der vertikale 3er Klax in der Mitte ist nicht unbedingt notwendig, erhöht den "Score-Multipler" jedoch um eins, was ordentlich Punkte bringt. In höheren Levels erschweren vor allem die vielen Farben und die Joker-Kacheln das vollständige Gelingen.

Viel Spaß beim Kacheln! *vw*

Chrono Quest

Michae Springer aus Erd ng hat den ersten Teil von »No Quest« gelöst und arbeitet mit Volldampf an der Komplettlösung

1 Auf der Suche nach der Zeitmasch ne. Gleich am Anfang sollte man einmal einen kleinen Blick n die Vase n der Eingangshalle werfen, und schon haben wir die erste Punch-Karte .. danach begeben wir uns liebevoll in den Arbe tsraum (Osten) und sehen in dem Regal ein kleines Kunstwerk, Ornamentalsphäre genannt (Das braucht Ihr später noch!). Jetzt begeben wir uns w eder in die Halle und gehen nach oben. Dort angekommen, sehen wir uns doch gleich einmal die Statue und die rechte obere Teppichkante an. Und schon sind wir wieder eine Punch-Karte und einen kleinen Schlüssel reicher! Jetzt muß Ihr die Kommode mit dem kleinen Schlüssel öffnen und den Inhalt m tnehmen. Als nächstes geht Ihr in das Zimmer rechts, öffnet die Kommode und entdeckt einen Fetzen Papier, auf dem ein paar Zahlen sind. Natürlich stecken wir diesen auch ein. Rein zufällig durchwühlen wir nun die Bettdecke und finden die 3. Punch-Karte. Jetzt können wir wieder nach unten gehen, denn in dem linken Zimmer ist nichts Interessantes mehr. Wenn Ihr nun heil unten angekommen seid, dann geht Ihr durch den Speiseraum n die Küche. Dort angekommen, nehmt Ihr gleich einma die Flasche Wein mit, die auf dem Küchenbord steht. Danach untersucht Ihr die linke Tür und ste lt fest, daß da ein Tresor ist (so ein Zufal aber auch!!!) Hoffent ich habt Ihr noch das kleine Stück Papier auf dem die Zahlen stehen, denn d e muß Ihr für den Tresor benutzen und schon ist er auf. Von dem Inhalt braucht Ihr im Moment nur das Feuerzeug. Wenn Ihr das erledigt habt, geht Ihr wieder in die Halle und steckt die Ornamentalsphäre auf den Pfosten bei der Treppe und nehmt es gleich danach wieder ab (das ist ganz wichtig, sonst kommt Ihr nicht weiter!) Jetzt könnt Ihr durch die kleine Tür neben dem Stuhl gehen, werdet aber bald feststel en, daß die S cht etwas beh ndert ist. Macht nichts, Ihr habt ja das Feuerzeug. Das zündet Ihr jetzt an (das Feuerzeug, wie sollte es ja auch anders sein, brennt nicht sehr lange, also geht Ihr so schnell wie nur möglich nach oben in die Kapelle und untersucht die Oberfläche des Schrankes). Erleichtert werdet Ihr nun eine Kerze gefunden haben. Die zündet Ihr nun an. Kurz danach mußte auch schon das Feuerzeug ausgehen. Jetzt sollte man einma einen flüchtigen Blick in das Gebetbuch werfen. Nun kann s losgehen. Danach begebt Ihr Euch in den Kel er des Schlosses. Was Ihr da antrefft ist das eigentliche Arbeitszimmer Eures Vaters. Zuerst sollte Ihr n die Schublade des Schre btisches sehen, da sind näml ch ein paar Sicherungen (wichtig mitzunehmen!) Nun sind wir einmal ettel und sehen in den Spiegel aber Schreck, Stöhn was sehen wir da! Ein k ener unschuldiger Knopf sticht uns ins geschwollene Auge! Also drücken wir ihn hastig und in Freude, das Spiel schon fast gelöst zu haben, aber was passiert? Nichts! Macht nichts, denn wir wissen uns ja zu helfen .. einmal logisch kombiniert und schon kommt man drauf. Es muß etwas mit der Ornamentalsphäre, oder wie das heißt, auf sich haben!! Also rennen wir im Laufschritt hin auf stecken die Sphäre wieder auf den Pfosten und hasten w eder hinunter, drücken wieder auf den Knopf und siehe da! Sesam öffne dich!! Aber halt! Nicht gleich losrennen! Sonst könnt Ihr das Spiel wieder von neuem beginnen (Stromschlag etc.!). Also nicht so vorei ig, sondern gleich wieder hinauf und die Sphäre wieder herunternehmen. Jetzt hat das verdammte Ding ausgedient. Jetzt kommen wir, schon das dritte Hemd durchgeschwitzt endl ch wieder unten an. Aber jetzt können wir es nicht mehr halten und hasten in den geh mnisvol en Raum. Und endl ch die Zei masch ne. Aber halt! Wer gedacht hat, jetzt ist Friede Freude, Eierkuchen, der hat sich getäuscht. Erst muß der große Hebel an der Wand nach oben umgeschaltet werden. So, hoffentlich habt Ihr noch die Sicherungen!! Die müssen jetzt in den grünen Kasten. Danach legt Ihr den Hebel wieder um, und was hören unsere Ohren? Das Motorengeräusch der langgesuchten Maschine. Ach ja Seht Euch doch einmal den Schreibtisch an und den Papierkorb (Ha Ha!!) So, jetzt steigen wir in die Zeitmasch ne ein, indem wir nach oben gehen!!! Jetzt müßtet Ihr das Cockpit vor Euch haben. Als erstes drückt Ihr auf den On-Knopf und schiebt eine Punch-Karte in den Schlitz. Und tatsächl ch .. wir begeben uns auf die Reise (Wahnsinn!!) Nachdem wir fast eine halbe Stunde gewartet haben, erscheint auch schon bald die entsprechende Zeitstufe. So, das ist das Ende von Part. vw

Drakkhen

Stefan Mieferl schickt uns e ne feine Karte und Tips zum Rollenspiel Drakkhen

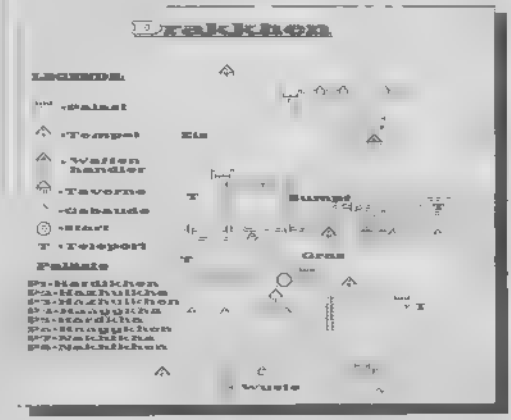
Am Anfang geht man n den rechts liegenden Palast von Hardtkhen. Den Ha über stet man, indem man wartet, bis er hinter der Brücke wieder auftaucht. Nun rennt ein Partymitglied schnell über die Brücke. Um die Kraftfelder auszuschalten drückt man einfach das zwe te Zeichen von rechts an der Wand. In der Burg selber findet man einige nützliche Waffen, die man unbedingt mitnehmen sollte. Will man zu Prinz Hardtkhen, sollte man vorher das Kraftsymbo abstellen. Hardtkhen schickt uns zu seiner Schwester Hardtkha, deren Burg im Osten liegt. In ihrer Burg erfahren wir, daß die Prinzessin entführt wurde. Anschl eßend kehren wir wieder zum Prinzen zurück. Völlig aufgelöst schickt er uns zum Prinzen des Wassers, Haaggkhen.

Bevor wir die Zugbrücke überqueren, muß der Mag er die Tür mit einem Zauberspruch öffnen. Im Schloß drücken wir das rechte Symbol und schalten so die Kraftfelder aus. Im Brunnen sol tet Ihr eine Fackel benutzen. Nun mußt Ihr Eure Mannschaft einzeln durch die Tür schleusen. Im Raum daneben ist ein Hebel an der Wand. Wenn Ihr ihn betätigt, befreit Ihr den Priester, der Euch zum Dank ein paar nützliche T ps gibt.

Geht Ihr jetzt nach links, dann trefft Ihr auf eine Frau die Ihr bekämpfen muß. Nun solltet Ihr die Burg verlassen und zum Schloß von Prinz Nakhkens marschieren. Unterwegs könnt Ihr Euch ja im Waffenladen ein paar neue Waffen zulegen. Leider kommt Ihr zu spät bei Prinz Nakhkens an, die Schwester hat ihn gefangengenommen. Mit dem Ring könnt Ihr das Schloß betreten. Im Schloß von Nakhtkha könnt Ihr Prinzessin Hardtkha befreien, die Euch dafür den ersten Stein gibt und Euch zu Haaggkha schickt. Habt Ihr in seiner Burg alle Hebel richtig eingestellt, erscheint im Nebenraum ein Drachen, den Ihr bekämpfen müßt. Die Prinzessin bittet Euch gegen den Prinzen Hardtkhen zu kämpfen. Als Belohnung winkt Euch der zweite Stein, jetzt müßt Ihr zur Prinzessin Hazhulkha. Dort trefft Ihr auf den Prinzen Nakhtkhen. Habt Ihr zusammen mit ihm seine Schwester bekämpft, erhaltet Ihr wieder zwei Steine.

Jetzt werdet Ihr zum Prinzen Hazhulkhen geschickt.

Den letzten Stein gibt's dann bei Prinz Haaggkhen, allerdings müßt Ihr ihn vorher töten. Nach diesem Gemetzel marschiert Ihr zu den Platten in der Mitte der Insel. Zieht nun alle Sachen aus, reitet den Drachenschwanz, liest die Grabinschrift und das Spiel ist gelöst. vw



Wings

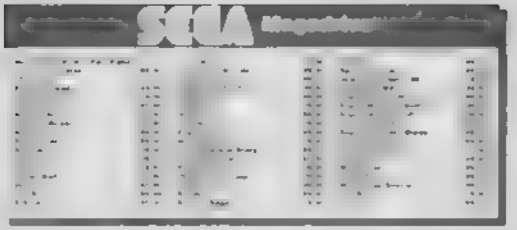
Boris Läderach aus Ittingen in der Schweiz wandelt auf den Spuren von Manfred von Richthofen. Wenn Ihr seine Erfahrungen beherzigt, dann steht einer Karriere in der Royal Air Force nichts mehr im Wege.

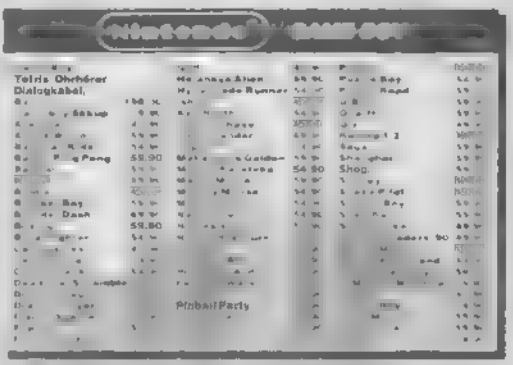
Die Lösungshilfen sind in vier Abschnitte unterteilt: Flugsequenz (3D), "Strafe", "Bombing" und Allgemeines. In den einzelnen Teilen gibt es zwei sog. "Risiko"-Klassen. Die mit "Experten" angeschriebenen Tips sind nur für schon etwas eingespielte Piloten. Anfänger sollten sich erst die nötige Praxis verschaffen, da einige Manöver leicht fehlgehen können.

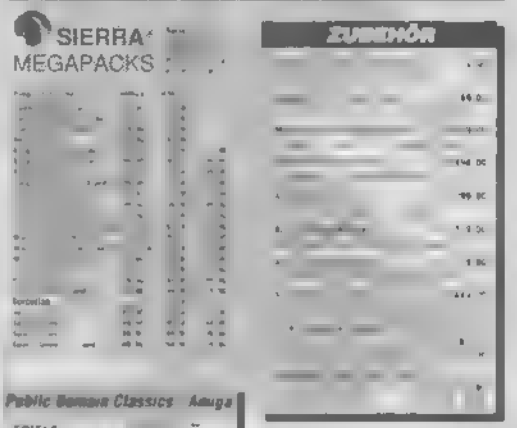
1. In der Luft

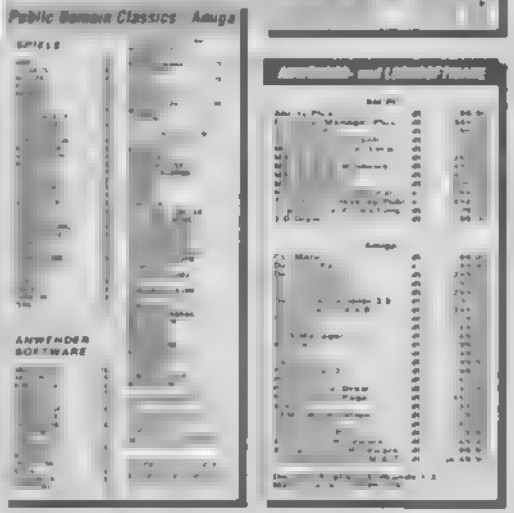
Im ersten Weltkrieg war die Überlebenschance der Piloten nicht besonders hoch. Die meisten starben nach drei bis vier Wochen, selten lebten sie länger. Nur ganz wenige Asse (wie der Rote Baron) schafften es, mehr als zehn Einsätze zu überleben. Deshalb gleich zur goldenen Regel: Vorsicht ist besser als Einsicht. Hat das Flugzeug schon einige Treffer abbekommen, ist es ratsam, in einiger Entfernung zu landen, auch wenn die Mission dadurch als "Failure" gewertet wird. Tips beim Erschaffen des Piloten: Erstmal den Fly-Ski bis zur nächsten Klasse hinaufstellen. Dann reduzieren man die Stamina auf das mögliche Minimum. Die restlichen Punkte verteilt man im 2/3-Verhältnis auf "Shooting" und "Mech". Sollte während des Einsatzes mal das MG ausstegen, so muß es möglichst schnell wieder schußbereit sein, ansonsten wird man früher oder später abgeschossen. Besonders bei den späteren Missionen mit Dreideckern und D.VII darf so etwas nicht vorkommen. Ein technisches Detail am Rande: Heutzutage werden die festgefahrenen Magazine per Knopfdruck freigemacht. Und nun zur Praxis: Die ersten Missionen (am Anfang des Krieges) sind relativ einfach. Meist geht es darum, einzelne Eindecker vom Himmel zu holen. Kein allzu schweres Unterfangen. Meist genügt es, die Flugzeuge nicht frontal anzugreifen, einfach nur "draufhalten", irgendwann kommen sie ganz von selber runter. Nach einiger Zeit jedoch tauchen die ersten Zweidecker auf. Hier muß man als Pilot schon etwas mehr aufpassen. Die Gegner erhalten mit dem neuen Flugzeugtyp auch künstliche Intelligenz. Beliebtes Manöver: "Zuckerbrot und Peitsche" (s.u.). Im Laufe der Zeit erhält man die ersten Bombing-Missionen, die allerdings nicht schwer sind (noch nicht!). Die gegnerischen Piloten werden immer intelligenter. Langsam muß man ganz schön aufpassen, daß man nicht vom Himmel geholt wird. Außerdem beginnt hier die "Harte-Periode". Oftmals sind die Gegner in der Überzahl, ein Beispiel: sechs Doppeldecker, zwei eigene Maschinen. Hübsch nicht wahr? Aber es kommt noch gemeiner. Hat man sich mit den "übermächtigen" Feinden eine Zeit lang herumgeschlagen, wird der Spieler mit dem nächsten Flegtyp konfrontiert: die Dreidecker. Nicht nur, daß sie wesentlich schneller sind als der eigene Vogel, nein, sie schießen auch sehr viel zielsicherer, sind im Flugverhalten intelligenter und vertragen zudem auch mehr Treffer als alle anderen Flugzeugtypen der Deutschen. Gegen die Dreidecker gibt es einige mehr oder weniger riskante Manöver, die alle zum Erfolg führen können. Sie sind weiter unten aufgeführt. Zuletzt kommen die D.VII: Dieser Flugzeugtyp ist im Grunde genommen nur eine verbesserte Version des Doppeldeckers. Die D.VII hält mehr Treffer aus, schießt schneller als ihre Schwester und ist etwas schneller. Es dürfte ziemlich oft vorkommen, daß man gegen Ende der Einsätze von D.VII in die Zange genommen wird. Das Manöver, um mit wenig Schaden aus der "Hinter-Draufsicht"-Sequenz zu entkommen, wird weiter unten aufgeführt. Sowohl zur Entwicklung der gegnerischen Kräfte während des Krieges.

Nun kommen wir zum interessanten, zu den Manövern. Eine Grundregel: Die Manöver sind nur Hilfen, die Kämpfe haben alle etwas individuellen Charakter, d.h. jeder Kampf ist etwas anders, aber im großen und ganzen reagieren die Feinde nach einem Muster. Frage: Wie schieße ich einen Feind am besten ab? Am besten geht's von hinten. Ist zwar nicht sehr fair, aber wirksam. Hinterher hat sowieso der Sieger recht. Außerdem ist die Rückseite der Maschinen in jedem Fall besser. Die Trefferwahrscheinlichkeit vergrößert sich enorm (ungeschützte Fläche X Kugeln = Abschuß). Bequem









ANLEITUNGEN (A), KOMPLETTLÖSUNGEN (L) UND PLÄNE (P) IN DEUTSCH

Programm	L	P	A
20.000 Meilen unter dem Meer	L		
688 Attack Submarine			A
A [illegible] Killer			A
Ace 2			A
Ad Lib Soundkarte			A
Adventure Of Link Zelda 2		P	
Alternate Reality City		P	A
Alternate Reality Dungeon	L		
Auto Duel	L		
Bad Blood			A
Balance Of Power 1990 ed			A
Bard's Tale	L	P	A
Bard's Tale 2	L	P	
Bard's Tale 3	L	P	A
Battle Of Antietam			A
Battlehawks 1942			A
Battletech	L	P	A
Battle Of Napoleon			A
Bismarck			A
Black Cauldron	L		
Bloodwych	L	P	
Bubble Ghost		P	
Carrier Command	L		
Champions Of Krynn	L	P	
Chaos Strikes Back	L	P	A
Chrono Quest	L		
Chrono Quest 2	L		
Codename Iceman	(L	P)	A
Colonel's Bequest	L	P	A
Conquest Of Camelot	(L	P)	A
Curse Of The Azure Bonds	L	P	
Dam Busters			A
Day Of The Viper	L	P	
Deathlord		P	A
Defender Of The Crown			A
Deja Vu (Amiga-ST)	L		
Deja Vu 2	L		
Demon's Winter			A
De[illegible]			A
Digi Paint 3			A
Digi View Gold Version 4.0			A
Dos 2 Dos			A
Dragon's Breath	L		
Dragon's Lair (Anleitung PC)	L		A
Dragon Wars		P	A
Drakkhen	L		
Dungeon Master	L	P	A
Dito Lösung (L AM ST)	L		A
Emperor Of The Mines	L		
Europe Ablaze			A
F [illegible]			A
F [illegible] Strike Eagle 2			A
Faery Tale Adventure	L	P	
Fire Brigade			A
Fish	L		
Flugsimulator 3			A
Flugsimulator 4 49.90 DM			A
Fountain Of Dreams			A
Future Wars	(L	P)	
Galdregon's Domain	L	P	A
Gato			A
Germany 1985			A
Gettysburg			A
Gold Rush	L	P	A
Guild Of Thieves	L		
Gunship			A
Heroes [illegible]	L		
Hero's Quest	L	P	A
Hill[illegible]			A
Holiday Maker	L		
[illegible] Galactium			A
Indiana Jones 3 Adventure	L	P	
It Came From The Desert	L	P	
[illegible]			A
Kampfgruppe			A
K[illegible] The Thi[illegible]			A
King Arthur	L		
Kingdoms Of England			A
King's Quest	L	P	A
King's Quest 2	L	P	A
King's Quest 3	L		A
King's Quest 4	L	P	A
Knights Of Legend			A
Kult	L	P	
Last Ninja			A
Leisure Suit Larry	L		
Legacy Of The Ancients	L	P	
Legend of Faerghail	L	P	
Leisure Suit Larry	L	P	A
Leisure Suit Larry 2	L	P	A
Leisure Suit Larry 3	L	P	A
Lucky [illegible]	L	P	
[illegible] Manor	L		
Manhunter New York	L	P	A
Manhunter San Francisco		P	A
Maniac Mansion	L	P	
Might [illegible]	L	P	A
Mewilo	L		
Might & Magic			A
Might & Magic 2			A
Mi[illegible] 2			A
Moon [illegible]			A
Mortville Manor			A
Necron			A
Navy Seal			A
Neuromancer	L	P	
North & South American Civil War 2			A
Dox	L	P	
Operation Market Garden			A
Panza Kick Boxing			A
Panzer Strike			A
Pawn			
Personal Nightmare		P	
Phantasie			
Phantasie [illegible]	L		A
Phantasie 2			A
PHM Pegasus			A
Pirates	L		A
Platoon		P	
Police Quest	L		A
Police Quest 2	L		A
Pool Of Radiance	L	P	A
Pool Of Rad. Adv. Journal			A
Populous	L		A
Posts Of [illegible]	(L	P)	
President Is Missing			A
Project Firestart			A
Project Stealth Fighter			A
Questron 2	L	P	
Rendezvous with Rama	L		
Reach For The Stars			A
Red Lightning	L		A
Red Storm Rising			A
Rings Of Medusa	L	P	
Roadwar 2000			A
Robox	L	P	
Rommel			A
Russia			A
Secrets Of The Silver Blade			A
Sentinel Worlds Firebird			A
Sentinel Worlds	L		A
Sentinel Worlds Paragraphs			A
Sex Vixens From Space			
Shadow Of The Beast	(L	P)	
Shadowgate	L		
Shogun	L	P	
Silicon [illegible]			A
Soundblaster Soundkarte			A
Space Ace	L		
Space Quest	L	P	A
Space Quest 2	L	P	A
Space Quest 3		P	A
Spar[illegible]			A
Stadt der Löwen	L		
Star Command	L		A
Starflight 1	L		A
Starflight 2			A
Star[illegible]			A
Star[illegible] 2			A
Star Trek 5			A
Steel Thunder			A
Stellar Crusade			A
Storm Across Europe			A
Sub Battle Simulator			A
Sword Of Aragon	(L	P)	A
Tangled Tales			A
Tetris			A
Times Of Lore			A
Ultima			A
Ultima 2			A
Ultima 3	L	P	A
Ultima 4	L	P	A
Ultima 5	L	P	A
Ultima 6	L	P	A
Uninvited	L		
Up Periscope			A
War In The South Pacific			A
War Of The Lance			A
Warship			A
Wasteland	L	P	A
Wasteland Paragraphs			A
Wizard's Crown			A
Zak Mc Kracken	L	P	A
Zork	L		

Wenn L und P in Klammern stehen sind die Pläne im Preis der Lösung inbegriffen.

DIE AKTUELLE TOP-TEN BEI CPS
(ALLE PROGRAMME IN DEUTSCH [illegible]NG)

4 Legend of Faerghail — AM 74 90/PC 74 90

5 Leisure Suit Larry 3 — AM [illegible]9 90/PC 134 90/ST 119 50

6 Ultima 6 — PC 99 90

7 Pirates — AM 74 90/PC 89 90/C 64 79 90/ST 89 90

8 Kick off 2 World Cup 90 — AM 69 90/C 64 44 90/ST 69 90

9 Railroad Tycoon — PC 99.90

10 Indiana Jones [illegible] — AM 67 90/PC 67 90/ST 67 90

AM 74 90 / PC 74 90 / C 64 74.90

3 CHAMPIONS OF KRYNN

PC 99 90

2 SILENT SERVICE 2

AM 69 90 / PC 99.90 / C 64 99 90

1 POOL OF RADIANCE

Sonderangebote

Programmname	Sprache	Typ	AMIGA	C 64	IBM PC
1943	D	ARC	[illegible]		
Apache Strike	E	SIM	29.90		
Archon Collection	E	STR	39.90	9.90	
The Art of Chess	E	STR	29.90		
Beat [illegible]	E	ARC	49.90		
Balance of [illegible]	E	ARC	34.90		
The [illegible] Tale	D	ROL	29.90	14.90	
Blas[illegible]	D	ARC	19.90		
Bloodwych [illegible] Data Disk	E	ROL	14.90		
Cosmic Pirate	E	ARC	39.90		
Def Con 5	D	SIM		29.90	29.90
Deja Vu	E	ADV		29.90	
Dungeon Master Assist.	E	RO		29.90	
Dungeon Master Editor	D		29.90		
Earth Orbit Stations	E	STR		9.90	
Eye	D	STR	19.90		
Eye of Horus	D	ARC		29.90	
Flight [illegible]	D	SIM	19.90		
Football Manager	E	STR	19.90	9.90	19.90
Footballer of the Year	E	SPO		19.90	
Ga[illegible]	D	ARC		9.90	
G[illegible] Supersprite	D	ARC		19.90	
Gold, Silver, Bronze	E	SPO		29.90	
[illegible]	D	ARC	39.90		
Ice Hockey	D	SPO	39.90		
In 80 Tagen u.d.Welt	D	ADV		9.90	
International Karate	D	SPO		19.90	
Ka[illegible]	D	ARC	29.90		
L.A. [illegible]down	E	ADV		24.90	
Legend of Blacksilver	D	ROL		34.90	
Marble Madness	E	ARC			39.90
Mini Golf	D	SPO			29.90
Moon Patrol	D	ARC			34.90
Moonwalker	D	ARC		24.90	
Ms.Pacman	E	ARC			24.90
Myth	D	ARC		39.90	
Navy Seal	D	SIM		34.90	
Netherworld	D	ARC		14.90	
Omega	E	STR	59.90		
Pac Land	D	ARC	29.90	9.90	
Pacmania	E	ARC		9.90	
PHM Pegasus	D	SIM		29.90	29.90
Return of the Jedi	E	ARC		29.90	
Roadwar 2000	D	ROL	29.90		
Roadwar Europa	E	ROL	39.90		
Seconds Out	E	SPO	[illegible]		
Seven Cities of Gold	E	STR	29.90		
Shadowgate	E	ADV	39.90		39.90
Shadow of the Beast	E	ARC	49.90		
Skyblaster 3D-Action	D	ARC	19.90		
Stargem	E	ROL	79.90		
Sub [illegible]	D	STR		24.90	
Street Sports Basketball	D	SPO		19.90	
Street Sports Soccer	D	SPO		24.90	
To Be On Top	D	STR		9.90	
Track & Field Joypad	E	SPO		39.90	
Ultima 5	D	ROL	59.90		
Uninvited	E	ADV		29.90	39.90
War in Middle Earth	E	STR	39.90		
Wasteland	D	ROL			39.90
Whirligig	D	ARC	14.90		
World Class Leaderboard	E	SPO	24.90		

MAN SPRICHT DEUTSH! Spiele mit deutscher Anleitung

Programmname	Amiga	C 64	IBM PC	ST
Ant Heads	64.90			
688 Attack Submarine	74.90		84.90	
B[illegible] the Future 2	74.90	44.90		
Bad Blood			99.00	
The [illegible] Tale		69.90		
[illegible] 2			84.90	
Battle Master	84.90			
[illegible]		44.90		
Buck Rogers				69.90
Bundesliga Manager	54.90		69.90	69.90
Cad[illegible]	74.90			74.90
Car[illegible] Manager	74.90	44.90	84.90	74.90
Centurion Def. of Rome			84.90	
Chaos Strikes Back				74.90
Chess Simulator	74.90		74.90	74.90
Corporation	14.90			
Deutschlands Strike Force		89.90		
Dragons Breath	84.90			84.90
Dragon Flight	84.90			84.90
Dragon Strike	84.90		84.90	
Drakkhen	74.90		84.90	74.90
Dunkle Dimension Die		59.90		
F. Beckenbauer Soccer	49.90			4.90
F 16 Combat Pilot	79.90	44.90	79.90	3.00
F 16 Falcon MB	79.90		9.90	9.90
Falcon Mission Disk 2	84.90			64.90
F 19 Stealth Fighter	84.90		0.90	99.00
F 29 Retaliator	74.90	74.90		76.90
Fighter Bomber	84.90	59.90	84.90	84.90
Flight of the Intruder			84.90	
Flood	74.90			74.90
Fountain of Dreams			74.90	
Gold of the Aztecs	69.90			69.90
Gremlins 2	69.90			
Gunship	84.90	79.90	99.90	84.90
The Immortal	74.90			74.90
Imperium	74.90			
Interphase 3-D Tennis	74.90	39.90		
Interphase	64.90			64.90
Ishido			64.90	
It Came f.Desert [illegible]	64.90			
Kick off 2 M.Manager	54.90			54.90
Kult	49.90	44.90		49.90
Knights of Legend		89.90	99.90	
Krieg um die Krone		89.90		
Logo	74.90	44.90	74.90	74.90
Loom	74.90		74.90	
Magic Fly	74.90			
Manager		44.90		

Programmname	Amiga	C 64	IBM PC	ST
Manhunter	69.90	44.90	69.90	69.90
M[illegible] Border	64.90	64.90	64.90	64.90
Might & Magic 2		44.90	99.90	
Might & Mag[illegible]	94.90	84.90	99.90	
D. Imperium	49.90	49.90	49.90	49.90
Operation Stealth	84.90			
Operation Wolf	74.90			74.90
Pick'n Pile			4.90	
Pirates	74.90			74.90
Powerdrome		99.90	99.90	
Populous Promised Lands	29.90	79.90	29.90	
Ports of Call	69.90		69.90	
Prince of Persia				84.90
Rainbow Islands	4.90	44.00		59.90
Red Storm Rising	4.90	89.90	99.90	74.90
Rings of Medusa	74.90	44.90	4.90	74.90
Seeker	74.00			74.00
Secret of Monkey Island			69.90	
Secret of the Silver Blades		79.90	89.90	
Shadow of the Beast 2	69.90			
Sherman M 4	74.90	74.90	74.90	74.90
Sim City	89.90	44.90	89.90	89.90
Sim City Terrain Editor	44.90		44.90	
Snow Strike	69.90	44.90		44.90
Space Rogue	89.90	69.90	99.90	99.90
Starflight and	94.90		84.90	84.90
Starflight	4.90	44.90	74.90	74.90
Star[illegible]			89.90	
Storm [illegible] Steam		54.90		
Storm Across Europe	79.90		89.90	
Stormovik Su 25			84.90	
Subbuteo	59.90	44.90		59.90
Sword of Aragon	89.90		89.90	
Their Finest Hour	84.90		89.90	84.90
Tie Break	74.90	44.90	74.90	74.90
Time Machine	74.90	44.90		
Turrican	54.90		59.90	54.90
Ultima 3	59.90	99.90	99.90	99.90
Ultima 4 oder 5	99.90	99.90	99.90	99.90
Ultima 6				99.90
Ultima Trilogie 1-3		74.90	79.90	
Venus the Fly Trap	59.90			59.90
Viking Child	74.90			
Warlord		49.90		
Wings	84.90			
Wings of Fury	69.90			74.90
Wolfpack Bandbuyer	84.90		84.90	
[illegible]	4.90		4.90	74.90
Zak Mc Kracken	4.90	14.90	4.90	74.90

Händleranfragen erwünscht

[illegible]

WIR SCHAFFEN ABHILFE. Erwähnen Sie einfach bei Ihrer Bestellung den "Software Test" und für einen Kostenbeitrag von DM 5,- pro Spiel testen wir Ihr Programm vor dem Versand.

Die Preise für Lösungshilfen:

Lösung: 15,- • Pläne: 16,- • Anleitung: 25,-

[illegible] Spiele Zubehör

Versandkosten ab [illegible] 15.00 DM [illegible] 39.90 DM

Hiermit bestelle ich für den Titel

- Komplettlösung
- Plan/Pläne
- deutsche Anleitung
- Software Test
- Programm-Modul
- Zubehör/Hardware
- aktuelle Preisliste

Auftraggeber

Name

Straße

Wohnort

Telefon

Computer

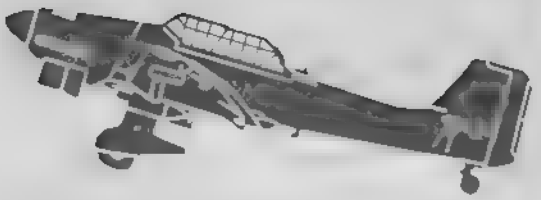
Fordern Sie noch heute unser kostenloses Kundenmagazin mit umfassender Preisliste an!

COMPUTER-PROGRAMM-SERVICE
FRANK HEIDAK
Franzstraße 7 • 5000 Köln 41

Bestellannahme:
Tel. 0221/407447, 406888, 401780
Telefax 0221/401989

Kundendienst Lösungshilfen:
0221/402496, [illegible]

Kundendienst Software:
0221/4008127, Mo., Mi. und Fr. von 17.00 - 18.00 Uhr



geht's auch von der Seite. Die meisten Piloten stellen sich gerne zur Schau. Von rechts bzw. links spazieren sie in aller Ruhe in das Schußfeld der eigenen MG's. Das nächste Mal dürften sie aber anders reagieren, wenn sie das Resultat ihres Spaßrutenlaufes sehen.

Frage: Wie treffe ich einen Gegner, der sich dauernd bewegt? Störend ist dieser Slalom schon, zugegeben. Aber wer seinen Feind genügend mit Kugeln "bearbeitet", ist ihn bald los. In 60 Prozent aller Fälle begnügen sich die Gegner mit einem eleganten, aber durchweg nutzlosen Slalomtanz. Einmal rechts, einmal links, ab und zu rauf und runter, schließlich geht es ganz runter. Die Dreidecker und DVII haben da schon etwas mehr Grips in der Kiste. Oftmals ermöglicht ihnen ihre Wendigkeit und hohe Geschwindigkeit wahre Kunststücke. Aber auch hier: Wer immer schön auf den Kopf achtet bzw. auf die Richtung, in die sich der Kopf dreht, wird bald einmal den Feind erblicken und zum Sieb verarbeiten. Die Dreidecker bieten meist ihre bessere Seite an, wenn man sie verfolgen kann.

Frage: Was vermeide ich während des Fluges? "Da vorn ist wer!" Ein allzu oft voreiliger Schuß. Denn der Hintermann sagt sich wohl genau dasselbe. Das "Zuckerbrot und Peitsche"-Manöver geht ganz genau in diese Richtung. Im Englischen heißt das "Carrots and Sticks". Die Deutschen bieten sich als Zielscheibe an. Hintendran jedoch warten einige MG's auf ihren Einsatz. Zeigen sich allzu plötzlich eines oder mehrere Löcher auf den Tragflächen, heißt es entweder beidrehen oder "Looping" (letzteres allerdings nur mit anständigen Flugkenntnissen, sog. skill points oder großer Flughöhe). Also: immer nach hinten gucken, bevor man den Vordermann bearbeitet. Selbstmörder sich sind auch die frontalen Angriffe. Man setzt sich nicht nur unnötigen Gefahren aus, der Auftrag geht auch meistens schlimm aus. Am besten die Maschine raufziehen und dann wenden, von oben läßt sich's besser kämpfen.

Frage: Was mache ich, wenn mein MG eine kleine Störung hat? Fluchen nützt nichts! Dafür gleich nach oben ziehen und immer schön wackeln ("Bauchtanz"). Der Gegner erwischt Euch ganz bestimmt nicht so schnell. Den Feuerknopf kräftig drücken, bis das MG "entlammt" ist. Für Experten: Man kann das Ziel-Flugzeug auch weiterhin verfolgen. Etwas riskant, aber wenn die MGs wieder einsetzen, ist der Jäger bald abgeschossen. Während der Leerlauf-Phase macht der verfolgte Jäger keine Ausweichmanöver. Diesen Trick nenne ich "Böses Erwachen" (nicht ohne Grund). Natürlich steht man etwas dumm da, wenn man während des Ausfalls angegriffen wird ... (von anderen Maschinen).

Frage: Wie umgehe ich die Flak-Geschütze auf dem Boden? Ganz einfach: umfliegen. Die AA-Guns erkennt man schon von weitem an ihren Explosions-Kegeln. Meistens beschützen sie die Ballons, die man abschießen sollte. Drei Treffer reichen im übrigen aus, um die eigene Maschine runterzuholen. Aufgepaßt! Die gemeinen Dreideckerpiloten fliegen in die Flak-Zone. Folgt man ihnen, wird man bald getroffen!

Frage: Wie lande ich meine Maschine, wenn ich abstürze? Es gibt zwei Arten des Absturzes. Entweder durch Flak oder durch feindliche Flugzeuge. Hat man den dritten AA-Gun-Treffer erhalten, ist das Landen fast unmöglich. Einzige Hoffnung: Nach dem fatalen Treffer die Maschine schnell gen Boden ziehen und auszugleichen versuchen. Es kann klappen, aber oft stürzt die Maschine ab. Sollte das Flugzeug aber wegen zu hohen Bleigehaltes landen müssen, präsentiert sich die Angelegenheit schon wesentlich leichter. Es genügt das Flugzeug auszugleichen und ab und zu zu heben. In vielen Fällen landet man ganz sicher. Aber aufgepaßt! Man sollte in einem gegnerfreien Gebiet notlanden, da die bösen Deutschen auch auf abgestürzte Flugzeuge schießen.

Frage: Was mache ich, wenn ich in die Hinten-Draufsicht-Sequenz gerate? Es empfiehlt sich, den Joystick nach links oder rechts unten zu reißen und dann einen Looping zu machen, wenn sich das eigene Flugzeug im Sinkflug befindet. Äußerst dumm ist es, gleich einen Looping machen zu wollen. In den meisten Fällen kassiert man vorher ein bis zwei Treffer. Das wäre alles zum Normalflug. Nun wenden wir uns dem "Strafe" zu.

2. "Strafe Runs"

Immer schön hoch fliegen. Die Scharfschützen unter den Infanteristen können Euch in großer Höhe nicht treffen. Wer seine Karriere nicht vorzeitig beenden will, nimmt sich diesen Tip zu Herzen. Zweite Regel: Die Geschütze sind nicht nur Verzierung. Ein Schuß des Flak-Geschützes, und runter geht's. Also: Immer zuerst die Kanonen ausschalten, sonst könnt ihr bald einpacken.

Frage: Wie treffe ich die Infanteristen? Auch hier: Fliegt man hoch, hat man einen größeren Schußradius. So lassen sich auch einzelne und kleine Ziele treffen.

Frage: Wie trifft man den Zug? Da gibt's einen kleinen Trick, der offensichtlich auf einem Programmierfehler beruht: Man stellt das MG auf das Bahngleis ein. Dann fliegt man seelenruhig geradeaus und wenn die ersten Waggons kommen, kann das Freudenfeuer beginnen.

Frage: Was mache ich bei einem Konvoy? Die MG-Wagen stellen die größte Gefahr dar. Schnelle Beseitigung dieser mobilen MG-Nester ist unerläßlich. Finger weg von den Rotkreuz-Wagen!

3. "Bombing"

Merke: Du hast nur wenige Schüsse, also nutze sie gut. Jeder Schuß sollte ein Treffer sein. Während man für die anderen Missions-Typen meist den Joystick zur Hand nimmt, ist die Maus für die Bombing-Missionen besser. Wenn man schwierig zu merkende Ziele hat, ist ein Zweitspieler als Beobachter nützlich. So oder so muß man sich schon auf das dauernde und gefährliche AA-Feuer konzentrieren. Dazu kommen noch die anderen Flugzeuge. Am Anfang gleich das MG einschalten, denn die angreifenden Maschinen kommen ziemlich schnell. Übrigens verfolgen sie ein bestimmtes und regelmäßiges Angriffsmuster. Die AA-Guns auszubomben rentiert sich oft nicht, man kann den Schüssen auch ausweichen. Bei gewissen Keilformationen empfiehlt es sich jedoch, die kritischen Nester zu zerstören. Besonders bei Brückenbombardierungen und Straßenmissionen sind die Flakgeschütze sehr lästig.

Für Experten: Gefährlich, aber wirksam: Man wartet so lange, bis die Bomben einer Explosion vergehen. Dann wagt man sich an die hauptsächlichen Ziele heran. Aber schnell weg, wenn die Geschütze zum nächsten "Shelf" ansetzen. So können die gefährlichen Keilformationen der Geschütze elegant umgangen werden. Allerdings sind gute Reaktionen vonnöten.

Jetzt bleibt nur noch, allen Jagdpiloten ein langes Leben zu wünschen. *vw*

B.S.S. Jane Seymour-Federation Quest I

Für alle Astronauten, die in der "Jane Seymour" nach dem Rechten sehen wollen, hat Christian Kohnert aus Seevetal ein paar nützlich Tips parat.

Türen

Benutzt immer die Türöffner, da man mit ihnen auch höher codierte Türen schnell aufbekommt. Außerdem sollte man immer ein paar weiße Türpässe in Reserve halten. Die weißen Pässe nur benutzen, wenn Ihr die Türen nicht anders aufbekommt. Logischerweise nie zweimal in denselben (verschlossenen) Raum gehen, außer im Notfall und wenn reparaturbedürftige Systeme in dem entsprechenden Raum sind. Leere Pässe oder Öffner sobald wie möglich wieder aufladen. Wenn bei einem Defekt der Türen ein korrekter Paß nicht akzeptiert wird, dann mit einem anderen derselben Farbe noch einmal versuchen. Habt Ihr immer noch kein Glück, müßt Ihr leider einen Paß höherer Ordnung opfern. Es hat sich nicht bewährt, eine Tür zu öffnen und sie offenzulassen, um später durchzugehen, da dies nur Verwirrung stiftet.

Reparatur

Als erstes immer die "Life Support" reparieren, da sonst nach einiger Zeit die Luft ausgeht. Wenn Ihr dann keinen Raumanzug plus Sauerstoff bereit habt, ist es um Euch geschehen. Außerdem werden Türen, Strahlungsfilter, Kombüse und Beleuchtung vom Life Support kontrolliert. Die Wir-

kungen eines Ausfalls dieser Systeme reichen von lästig (Beleuchtung) bis tödlich (Strahlungsfilter).

Dann unbedingt die Brücke suchen und dort die Computersysteme reparieren. Ohne sie funktioniert das Automapping nicht mehr. Außerdem hängen noch die Ladestationen (wichtig) die Sensoren und die Navigation am Computersystem.

Als nächstes kann man dann die Bio-Kontrolle oder die Kommunikation reparieren. Inzwischen sind aber schon fast alle Lebewesen an Bord ausgebrochen (verrückte Besatzung inbegriffen). Läuft die Kommunikation, dann kann man sich von seinen Robotern Reporte schicken lassen, was zwar ganz nett, aber eigentlich sinnlos ist.

Immer nur 5-Liter-Gläser herstellen und sich lieber einmal ärgern, wenn es abgelehnt wird, als die kleinen Gläser rumzuschleppen, in die nichts reinpaßt. Ein "Reparatur-Robot" erhöht die Chancen einer erfolgreichen Reperatur; es genügt auch ein anderer Roboter mit Reparatur-Modul. Wenn Ihr keinen Stutzen (Applicator) benutzt, geht das meiste Kühlmittel daneben und die Reparaturchancen sinken. Füllt immer sowie Kühlmittel wie möglich in den Tank (min. 4l, max. 5l). Natürlich könnt Ihr auch den Inhalt mehrerer kleiner Flaschen zusammengießen. Je mehr Kühlmittel pro Versuch im Tank, desto größer Eure Chancen. Schaut ab und zu auf den Statusbildschirm. Die Reparaturen sollte man immer selber ausführen. So verliert man nicht so schnell die Übersicht. Das gleiche gilt auch für die Herstellung und Füllung von Gläsern.

Roboter

Man sollte sie nur zur Reparatur, Kommunikation und bei Kämpfen benutzen (Angriffs- und Scannermodule und eine Waffe wirken Wunder).

Die Flux-Entkopplung sollte Ihr auch von einem Roboter in die Energiezentrale bringen lassen, da man sonst radioaktive Strahlung abbekommt. Einen Roboter sollte man so programmieren, daß er eine (gefundene) Sperrschaltung auf die Brücke bringt. Ohne sie kann man den Level nicht beenden.

Ausrüstung

Werkzeugkasten: verliert pro Reparatur einen Energiepunkt, wiederaufladbar.

Handlampe: verliert mit der Zeit seine fünf Energiepunkte, wiederaufladbar.

Magnesiumfackel: nur einmal benutzbar, sehr kurze Brenndauer.

Tonbandgerät: für Musik, Effekt unbekannt.

Räucherstäbchen: nur einmal benutzbar, riechen nach Apfelsinen und locken bestimmt das Kembredigar-Alien an.

Blaue Spritze: gibt Health zurück.

Rote Spritze: heilen wahrscheinlich Vergiftungen, Verseuchungen und einen zu schnellen Herzschlag.

Kommunikator: mit ihm kann man Verbindung zu seinen Robotern aufnehmen. Allerdings müssen sie im Reparaturmodus sein und die Kommunikationssysteme müssen arbeiten.

Der Platz in der "Inventory" ist knapp bemessen, also nur das Nötigste, wie Waffen, Spritzen, Pässe, Lampen, Werkzeug, Stutzen und geful te Gefäße, mitnehmen.

Roboter als Lastentiere haben sich bewährt, da sie auch schwere und unhandliche Dinge tragen können. Im "Folge mir"-Modus nicht vergessen die Droiden ab und zu aufzuladen.

Waffen

Handfeuerwaffe: Da kann man gleich mit bloßen Händen kämpfen. Diese Waffe hat wenig Feuerkraft, wenig Munition und schießt dazu noch äußerst unpräzise.

Automatic: Schon besser, aber auch noch nicht das Wahre.

Stunner: Lähmt den Gegner für kurze Zeit.

Blaster: Die beste Standard-Waffe, 20 Schuß.

Protonen-Blaster: DIE Waffe schlechthin. Sie hat zwar nur wenig Munition, tötet aber jeden Gegner mit einem Schuß. Wenn man sie abfeuert, reißt sie meistens ein großes Loch in den Boden. Ihr solltet deshalb immer einen Plexstahl-Sprüher dabeihaben, um das Loch schnell wieder abzudichten.

Flammenwerfer: ist totaler Schrott. Trifft fast nie.

Messer: im guten Zustand besser als ein Laserschwert, da unbegrenzt Munition.

Kampf: Immer mindestens eine Waffe in der Hand halten. Wenn ein Gegner direkt vor einem steht, den man besser im Fernkampf erledigt (Teterek, Lyacodrak), dann schnell nach hinten ausweichen und ihn mit dem Protonen-Blaster rösten.

vw

AMIGA PC — VERSANDSERVICE SCHNEIDER & HAMANN — ATARI C64

Reichsstraße 50 · 1000 Berlin 19 · Telefon (030) 3043 56

GRATIS

ACHTUNG • ACHTUNG • ACHTUNG • ACHTUNG • ACHTUNG

SOFTWARE-CORNER

Die Software-Maschinerie

WIR VERLEIHEN SOFTWARE ab DM 5,- pro Tag

FÜR DIE SYSTEME
• AMIGA • IBM KOMPATIBLE • GAME BOY
• ATARI ST • COMMODORE C 64 • NEO GEO

SOFTWARE-CORNER Inh. D. Neuen

DIE SPEZIALISTEN

	PC	Amiga	ST
S12 Kilt, Amiga 500		14,95	
Alice in Wonderland	84,9	70,95	70,95
Bad Blood	73,95		
Bard's Tale 3 *	66,95	66,95	
B.A.T. *	[illegible]	88,95	2,95
Battlechess 2	66,95	66,95	
Buck Rogers *	69,95	69,95	
Cadaver	[illegible]	64,95	64,95
Champions of Krynn	68,95	64,95	68,95
Chaos Strikes Back		61,95	61,95
Corporation		64,95	64,95
Covert Action *	74,95		
Dragon Flight		68,95	68,95

	PC	Amiga	ST
Dragonstrike	69,95	64,95	69,95
Dungeonmaster	94,95	62,95	62,95
Flight of the Intruder	88,95		
Fountains of Dreams	69,95		
Heroes Quest	99,95	84,95	84,95
Heroes Quest 2 *	99,95		
Imperium	72,95	64,95	64,95
Indianapolis 500	65,95	65,95	
It Came from Desert	68,95	68,95	
Kings Quest 5 *	99,95		
Legend of Faghai	72,95	64,95	64,95
Loom	65,95	67,95	69,95
Lord of the Rings I *	69,95		

PC: Wasteland + Star Trek + Buck Rogers 123,45
AMIGA ST: Ultima 5 66,66

	PC	Amiga	ST
M1 Tank Platoon	84,95	69,95	69,95
Midwinter	69,95	69,95	69,95
Might + Magic 2	71,95	65,95	
MLD N *	74,95	65,95	65,95
Neuromancer	64,95	61,95	
PGA Tour Golf	65,95		
Pirates	59,95	61,95	61,95
Pool of Radiance	59,95	64,95	64,95
Power Monger *	72,95	67,95	67,95
Railroad Tycoon	83,95	83,95	83,95
Savage Empire *	74,95		
Secret of Monkey Island	69,95	69,95	69,95
Secret of Silver Blades	65,95	65,95	65,95

	PC	Amiga	ST
Silent Service 2	82,95	82,95	82,95
Sim City	72,95	72,95	72,95
Sim Earth *	74,95		
Soundblaster-Karte	4,9		
Space Quest 4 *	94,95		
Speedball 2 *		67,95	67,95
Starflight I	59,95	59,95	59,95
Starflight 2	64,95		
Team Finest Hour	69,95	69,95	69,95
Their Finest Hour 2 *	79,95		
Transworld *	74,95	67,95	67,95
Ultima 5	72,95	72,95	72,95
Ultima 6	79,95		

Anläßlich unserer Eröffnung verlosen wir unter allen Anrufern, die bis zum 6.12. eingehen, 5 mal Their Finest Hour. Die Bravsten 5 werte wir dann per Stellungnahme und Nicht-Lach-mit-Verwertung.

SCHUMMEL-ECKE

Ultima VI (MS-DOS)

Philipp Kiefer aus Pirmasens hat ein paar Anregungen für alle Lord British-Fans.

Die Tastenkombination "Alt-2-1-3" über den Ziffernblock wirkt wie das Benutzen eines GEMs und zeigt außerdem eine Zeichenserie an, die, wahrscheinlich in codierter Form, Auskunft über den momentanen Spielstand und die Position gibt.

Die Tastenkombination "Alt-2-1-4" über den Ziffernblock fordert zu einer Eingabe auf, infolge derer man an irgendeine Stelle auf bzw. unter Britannia teleportiert wird. Leider hat Philipp noch nicht herausgefunden, welches System dahintersteckt.

Die Tastenkombination "Alt-2-1-5" über den Ziffernblock dreht die Uhr um genau eine Stunde vorwärts. Dieser "time warp" erweist sich in vielerlei Hinsicht, beispielsweise beim Sammeln von Magic- oder Hitpoints (regeneration ring!) als hilfreich. *vw*

Turbo Out Run (Atari ST)

Arne Casper aus Kiel schlägt folgendes vor:

Gebt einfach während des Spiels "WEARAPEEPEL" ein. Jetzt haben folgende Tasten eine Funktion:

"T" mehr Zeit
"ESC" zurück in den Titelscreen
"Enter" Pause
"N" nächste Strecke
"D" Start in New York *vw*

Venus (Amiga)

Wir hatten Euch ja schon in der letzten Ausgabe die meisten Levelcodes verraten. Die vollständige Liste schickt uns jetzt Marc Borck aus Berlin. Außerdem hat er noch einige Cheats anzubieten, die Euch das Käferleben etwas erleichtern sollten.

Level 2: MANTIDS
Level 3: CICADAS
Level 4: PSYLLIDS
Level 5: PIERIDS
Level 6: SATYRID
Level 7: LYCAENID
Level 8: PYRALID
Level 9: NOCTYID

Statt der Levelcodes können auch einige Cheats eingegeben werden:

PLUTO: unendlich Munition
SATURN: Bonusräume sichtbar
MERCURY: man kann fliegen
MARS: man hat alle Waffen
JUPITER: unendlich Zeit *vw*

Spherical (Amiga)

Diesmal hat Mathias Ortmann einen Tip für "Spherical". Im Hauptmenü tippt man "BLADERUNNER" anschließend drückt man auf dem Zehnerblock die 9. Am oberen Bildschirmrand erscheint nun eine schlecht lesbare Ziffernanzeige, die man mit "Cursor links" und "Cursor rechts" verändern kann. Mit 1 oder 2 (ebenfalls Zehnerblock) springt man in den auf der Ziffernanzeige angegebenen Level (1= Ein-Spieler-Modus, 2= Zwei-Spieler-Modus).

Nun hat man die Möglichkeit, mit "Cursor links" und "Cursor rechts" nach Belieben durch sämtliche Level zu springen, außerdem ist man unsterblich. *vw*

Wings of Fury (Amiga)

Malte Tombers aus Hamburg hat schon einen Cheat-Modus für das brandneue Actionspiel "Wings of Fury" auf Lager.

Ihr gebt einfach während des Spiels "Colin was here" ein. Mit einem einfachen Druck auf die Taste "P" bekommt

SEIT JAHREN IHR GROSER SPEZIALVERSAND FÜR VIDEOSPIELKONSOLEN!

SEGA®

NEUHEITEN MEGA DRIVE
Strider, Fatman, Burning Force, Granada, Rainbow Island, Roadbusters, Truxton II, Axis, Populous, Budokan Hydlide Adventure, Atomic Robokid, Hellfire, Arcade Power Stick

Großer CWM Spielführer zur MEGA DRIVE. Buch mit über 100 Seiten ausführlichen Spielbeschreibungen und Tips und Tricks. Ein tolles Nachschlagewerk für MD Besitzer und Einsteiger

UMZUG NEUERÖFFNUNG

Ab dem 01. November 1990 eröffnen wir unser neues Ladengeschäft in Bad Harzburg!
(Adresse siehe unten)

Wichtiger Hinweis: den CWM Versand erreichen Sie bereits ab dem 15. Oktober nur noch unter der neuen Adresse und Telefon-Nummer!

Besuchen Sie uns, auch der weiteste Weg lohnt sich! Auf über 60 qm Ladenfläche finden Sie die neuesten Spiele, Geräte und Zubehör!

Viele Neuheiten für alle Systeme erschienen einfach anrufen oder den brandneuen Katalog anfordern, unverbindlich und kostenlos.
TELEFON 05322 / 54081 und 54082

PC Engine®

Neuheiten
Final Blaster, Double Rings, Afterburner, Die Hard, Gomola Speed, Legendary Axe II, Danus Plus, Valis II, F1-Circus, Populus

Nintendo®

Neue Spiele für alle Systeme. Rufen Sie uns an

CWM Computerversand und -shop

Bundespost kann als Ordnungswidrigkeit gehandelt werden. Änderungen und Irrtümer vorbehalten

man ein Leben dazu. Das kann man beliebig oft im Spiel wiederholen. Gleichzeitig kann man mit der Taste "C" zwischen den Waffen wechseln. Das heißt man wählt immer die Bomben, um dann später auf eine größere Anzahl von Rockets oder Torpedos umschalten zu können. Dies geht aber nicht sehr lange, so daß man nach jedem Lebensverlust noch einmal "Coin was here" eintippen muß. *vw*

Afterburner (Atari ST)

Marc de Jong aus Bad Bentheim hat noch eine kleine, aber wichtige Korrektur zu unserem Afterburner-Tip aus der Ausgabe 10/90. Um einen Level vorwärtszukommen, muß man die "/"-Taste drücken. Wollt Ihr einen Level zurück, dann drückt Ihr die "*"-Taste. *vw*

Unreal (Amiga)

Mathias Ortmann aus Marfand beglückt uns gleich mit zwei prima Cheats. Der erste erleichtert Euch das Leben als Drachenreiter. Ihr gebt im Menubildschirm nur "ORDLOGCUS" ein und schon befindet Ihr Euch im Trainer-Modus und habt unendlich viel Energie. *vw*

Lin Wu's Challenge (Atari ST)

Thorsten Ophey aus Hamburg hat die ersten Codewörter für die ersten elf Länder erhalten. Sie lauten:

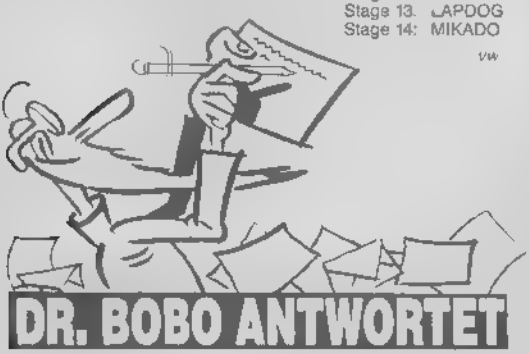
Deutschland PGAKAAIC
Schweden PGAKABEF
England PGAKACAI
Israel OHBJACML
USA OHBJADIO
Kanada PGAKAEFB
Spanien PGAKAFBE
Norwegen OHBJAFNH
Frankreich OHBJAGJK
Finnland OHBJAHFN
Niederlande PGAKAICA *vw*

Eliminator (Atari ST)

Wollt Ihr die Level bei Hewsons Actionspiel "Eliminator" direkt anwählen, dann probiert die Paßwörter von Michael Clemens aus Niederöffingen aus. Drückt einfach nach dem Laden oder nach Ende eines Spiels die "Help"-Taste und gebt eins der folgenden Codewörter ein:

Stage 2:	AMEOBA
Stage 3:	BLOOOP
Stage 4:	CHEEKI
Stage 5:	DOINOK
Stage 6:	ENIGMA
Stage 7:	FLIPME
Stage 8:	GEEGEE
Stage 9:	HANDEL
Stage 10:	ICICLE
Stage 11:	JAMMIN
Stage 12:	KIKONG
Stage 13:	LAPDOG
Stage 14:	MIKADO

vw



Die Antwort zu Corruption

Daniel Schaller aus Iserlohn kann die Frage von Wolf Arndt und Alex Lamm beantworten. Die beiden saßen im Krankenhaus fest.

Wenn man im Krankenhaus gelandet ist, muß man alle Sachen aus dem Nachttisch nehmen und warten, bis die Krankenschwester wieder gegangen ist. Jetzt steht man auf, nimmt die Papiere und den Kopfkissenbezug und geht in den gegenüberliegenden Raum. Dort macht man den Schrank auf und nimmt die Kleidung und das Stethoskop. Im "Accident & Emergency Department" wartet man ein wenig und geht anschließend zum "Outside Operating Theatre". Nun holt man sich die Bandage und legt sie sich an. Dann legt man sich auf das Bett. Jetzt steckt man alle Gegenstände, bis auf die Papiere, in das Kopfkissen und wartet, bis man zum Krankenwagen gebracht wird. Im Krankenwagen steht man auf, legt die Bandagen und den Schlafanzug ab, und zieht die mitgenommenen Sachen an. Wenn der Krankenwagen an der Ampel hält, steigt man schnell aus und geht in Richtung Süden. *vw*

Sorcerer of Claymoregue Castle

Computeroldies aufgepaßt. Wer kann sich noch an das Uralt-Text-Adventure erinnern. Michael Dieze aus München weiß nicht mehr weiter. Er sitzt in der Küche und bekommt den Schrank nicht auf, um an den Zauber zu kommen. Außerdem möchte er wissen, wie er ganz im Süden des Schlosses die Treppe raufkommt, nachdem er sich den Stern aus dem Rattenloch geholt hat. Wie kommt man auf die Zinnen der Burg? *vw*

Die Antwort zu Bloodwych-Data Disc Vol.1

Endlich wissen wir, wie wir die verflixte Chromatic-Door aufbekommen. Erik Klopp aus Bremen hat sie souverän gemeistert. Gegenüber der Chromatic-Door befindet sich eine Faligrube. Leider kommt man dort nicht so ohne weiteres hinüber, da auf dem Feld vor der Faligrube keine Zaubersprüche ausgelöst werden können.

Man stellt seine Party nun zwei Schritte entfernt vor der Faligrube auf. Anschließend bereitet man mit zwei Partymitgliedern zwei Antimagesprüche vor. Außerdem kümmert sich ein drittes Mitglied Eurer Party um einen Levitate-Zauberspruch.

Nun löst man einen Antimage-Zauber aus, geht einen Schritt auf die Faligrube zu, löst den zweiten Antimage-Zauber aus (durch den vorangegangenen Antimage-Zauber ist es nun möglich, auch auf dem Feld direkt vor der Faligrube zu zaubern) und gleich hinterher Levitate.

Nachdem man über die Grube geschwebt ist, findet man hinter ihr den Chromatic-Key. Zurück geht's genauso, oder man läßt sich einfach in die Grube fallen und nimmt den längeren Weg in Kauf. *vw*

Iron Lord

Sascha Moritz aus Herne liebt Ritterspiele und das Mittelalter. Er fragt an, ob jemand von Euch einen Weg weiß, wie er bei "Iron Lord" zu mehreren Leben und einem hübschen Batzen Geld kommt. Uns ist zwar kein Cheat bekannt, aber vielleicht seid Ihr ja schlauer. *vw*

Space Quest II

Space Quest und kein Ende. Benjamin Büttner aus Winnenden möchte von Euch wissen, welche Gegenstände er aus den Wandschränken in Vohaul's Asteroid nehmen muß. Außerdem möchte er gern in die Rettungskapsel steigen, wird aber dauernd von einem Roboter gestört. Wie wird er mit dem garstigen Kerlchen fertig? Was macht man mit dem Alien, das aus Rogers Körper kommt? *vw*

Loom

Andreas Mulder aus Helmenzen fehlt die Note F. Zwar hat er das Stroh in Gold verwandelt und wieder zurück, aber trotzdem hat er kein F erhalten. Natürlich ist er dann etwas später in der Windhose hängengeblieben. Weiß einer von Euch, wo man das verdammte F auftreiben kann? *vw*

Last Ninja 2

Armin Sirch aus Pfaffenhausen möchte im Stadtpark das Eisentor aufmachen. Wo postiert er seinen Ninja am besten? *vw*

Bloodwych

Gunnar Bargatzky aus Mülheim/Ruhr braucht dringende Hilfe im Moon Tower von Bloodwych. Er steht vor einer Tür im zweiten Level. Dahinter ist ein Loch und die Wandinschrift besagt: "The first you rise. The second you wise." Wer kann dem Helden Gunnar über das Loch helfen? *vw*

Madoho (Super Grafx)

Klaus Dersam aus Hannover verrät, wie Ihr Euch in den ersten beiden Levels von "Madoho" eine ganze Menge Extraleben sichern könnt

1. Level. Vier Leben bekommt Ihr, wenn Ihr die erste Stufe nach oben fliegt, fünf weitere, wenn Ihr bei dem steilen "Abhang" ein Stück geradeaus fliegt. Schließlich sollte Ihr am Ende des Levels nicht gleich zur Auseinandersetzung mit dem obligatorischen Obermotz schreiten, sondern noch ein kleines Stückchen weiter fliegen. Jetzt nach oben und ihr könnt fünf weitere Leben Euer eigen nennen.

2. Level. Über dem Affenschädel befindet sich ein Gang nach links. Er enthält fünf weitere Leben. Noch einmal drei Leben gibt's über dem zweiten Schädel. Diesmal müßt Ihr Euch jedoch rechts halten. *wi*

Nectaris (PC-Engine)

Zwischen einer PC-Engine aus Memmingen und dem Besitzer Marco Gebbert kracht's gewaltig. Inzwischen hat Marco jedoch einige Tricks herausgefunden, seiner Konsole beim Oldie "Nectaris" Paroli bieten zu können. Falls Ihr schon immer einmal die (meist siegreiche) grüne Seite spielen wolltet, könnt Ihr schon vor Beginn des Spieles Eure Engine hereinlegen. Gebt Euer Paßwort einfach mit gedrückter "Select" Taste ein, die Parteien werden so automatisch vertauscht. Macht Ihr das gleiche während eines Zwei-Spieler-Continues, könnt Ihr so auch zwei Computerspieler gegeneinander antreten lassen.

Marco fand außerdem heraus, daß alle Werte eines von zwei anderen Fahrzeugen eingezwängten Panzers halbiert werden. Außerdem kann sich der "gefangene" Panzer im nächsten Zug nur maximal ein Feld weit bewegen (Bild 1). Stehen hingegen zwei Fahrzeuge/Panzer nebeneinander, werden sowohl beim Angriff als auch bei der Verteidigung die jeweiligen Werte erhöht (Bild 2). Marcos dritte Zeichnung erklärt schließlich die Fahrzeug/Eigenschafts-Tabelle in der japanischen Anleitung. *wi*

Ein hart verspielter Monat liegt hinter mir. Erst wurden in Redaktion und Freundeskreis die Joypads mit "Bomber Man" wechgespielt, dann forderte mich Anatol regelmäßig nach dem Mittagessen zu einer Runde "Punk Shot" (angeblich gut für die Verdauung) auf. Schließlich wanderte "Super Monaco GP" erstmalig in den Modulschacht meines Mega Drives. Seitdem fahr' ich nur noch siebengängig.

Tips haben wir diesmal wieder für alle Systeme, ein paar brandheiße Neuheiten wurden von unseren Lesern bereits "angecheated". Sollten die Mega-Drive-Besitzer unter Euch sich schon daranmachen "Insector X" zu spielen, habe ich noch einen kleinen Tip für sie. Das Oberinsekt vom Ende des zweiten Levels schluckt zwar viele Treffer, wenn man sich jedoch in der linken unteren Ecke des Bildschirms aufhält, wird man nicht getroffen. Laßt Euch von den Drohgebärden des Monsters nicht einschüchtern. Solange Ihr im Eck ausharrt, kann Euch nichts passieren. Jetzt müßt Ihr nur noch ein paarmal ein winziges Stückchen nach oben fliegen (auch hier könnt Ihr noch nicht getroffen werden), kräftig feuern, und schon löst sich der Wächter zum 3. Level in kleinen Explosionen auf.

Der Videospieltip des Monats geht diesmal an den Gewinner des inoffiziellen "Puzzoic"-Wettbewerbes, Roland Klabunde. Unter den Bergen von Paßwortsätzen für dieses Modul war seine die längste: 128 Level wurden erspielt. Gratulation, Roland! *wi*

Be-Ball (PC-Engine)

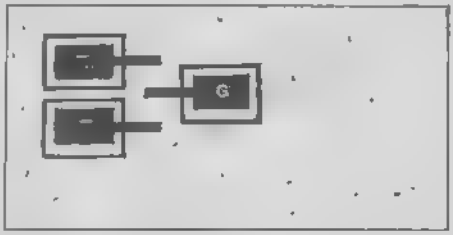
Als Ergänzung zu den "Be-Ball" Tips unserer Oktoberausgabe rät Euch Stefan Spicker aus Fulda-Bernhardsden Code

3 2 1 1 2 3

auszuprobieren. Außerdem vermutet er, daß das Spiel mehr als fünfzig Levels besitzt. Vielleicht weiß ein anderer PC-Engine-Besitzer mehr? *wi*

Batman (Mega Drive)

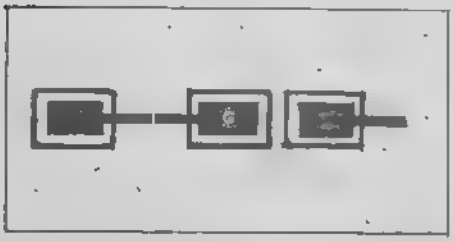
Die beiden Batmaniacs Michael Wagner aus Erkheim und Fritz Hien aus Neu-Esting sind anscheinend unabhängig voneinander zu der Auffassung gekommen, daß die ersten beiden Levels keiner Hilfe-



G Gegner

3) Beispiel: MB – 4

Angriff Boden	4	1	Angriff Luft
Schußweite Boden	2	1	Schußweite Luft
Reichweite	6	2	Panzerung



Nectaris leichtgemacht: Links seht Ihr einen "gefangenen" Panzer, rechts die kampfstarke "Doppel-Panzer" Kombination

stellungen bedürfen. Also flattern wir gleich los ins Museum den dritten Level von "Batman" Fritz meint Kämpft Euch bis zu dem Schacht mit den nach oben schwebenden Plattformen durch. Fahrt nach oben, besiegt den dort auf Euch lauernden Gegner und nehmt dann das Bonussymbol (Waffen) auf. Springt nun immer wieder auf die oberste Plattform im Schacht, fahrt ein kurzes Stück nach unten und springt wieder herauf. Das Bonussymbol ist plötzlich wieder da. Den Vorgang wiederholt Ihr bis Euer "Magazin" wieder mit 99 Schüssen gefüllt ist. Im Batmobil-Level dürfte es jetzt weniger Probleme geben. Michael zum Level 3: Schnell durchrauschen, Strecke auswendiglernen und sich nicht lange mit den extschwingenden Gegnern aufhalten (einfach drüberspringen). Im vierten Level haltet Ihr Euch mit dem Batmobil am besten in der linken oberen Ecke auf Dauerfeuern. Raketen jedoch nur für wirklich gefährliche Panzer aufheben. Den minenlegenden Fahrzeugen fährt man dicht vor der Nase herum, um vor unfreiwilligen Werkstattaufenthalten verschont zu bleiben. Dem Endgegner sind alle verbliebenen Raketen gewidmet. Haltet Euch zudem am unteren Bildschirmrand, um den Streuschuß des Panzers zu entgehen. So braucht Ihr nur noch auf die Bordkanone des Feindes zu achten.

Im nun folgenden Straßenkampf müßt Ihr versuchen, die oberste Plattform zu erreichen. Laßt nach rechts, so daß Ihr von der Plattform herunterstürzt. Im freien Fall leicht nach rechts steuern, um ziemlich weit unten drei Extraleben zu kassieren (siehe Skizze). Ihr müßt Euch jedoch damit abfinden, daß Ihr beim Sturz in den Abgrund eines davon sofort wieder verliert. Dafür könnt Ihr die beschriebene Prozedur so oft ihr wollt wiederholen.

Über den Dächern von Gotham City könnt Ihr relativ leicht überleben, wenn Ihr Euch in der rechten unteren Ecke haltet. Habt Ihr drei Hubschrauberformationen überstanden, solltet Ihr Euch erst einmal die Zusatzraketen im unteren Drittel des Bildschirms schnappen. Damit vor allem gegen die tückischen Giftgasballons vorgehen. Der letzte Level, die Kathedrale, gilt auch unter absoluten Spezialisten als harte Nuß. Michael meint: Der Joker ist ein Herzanfall für sich. Es ist fast unmöglich, ihn mit einem Leben zu besiegen. Kilian "Mr Mega Drive" Röder aus Lüdinghausen rät jedoch, nicht einfach wie verruckt zu schießen, sondern statt dessen den Kopf des Oberfieslings mit gut gezielten Sprüngen anzugehen. Also, schön Batarang-Wurfgeschosse, Extraleben und Continues sammeln. Viel Glück. wi

E-Swat (Mega Drive)

Dennis Alexander Walken aus Gelsenkirchen-Horst kletterte auf Hochhäuser, erstürmte Hochsicherheitsgefängnisse und finstere Genlaboratorien, nur um in den höheren Polizeidienst befördert zu werden. Durch "E-Swat" hat er sich durchgeflammt, seine umfangreiche Komplettlösung möchte er jedoch auch gerne Polizeibeamten unterer Dienstgrade zur Verfügung stellen. Zum ersten Level (extrem einfach) sparte er sich jeglichen Kommentar.

Während der zweiten Mission ("Cyber Prison") rät er, die zweite Aufzugsschiene nach oben zu benützen. Achtet (d.h. schießt) aber sowohl auf die automatische Laserkanone, als auch auf einen Sträfling, der sich auf die gleiche Art und Weise wie Ihr fortbewegt. Laßt Ihn nicht entwischen, für seinen Tod gibt's ein Extraleben. Rechts oben betretet Ihr die Zellen. Danach kämpft Ihr Euch Stockwerk für Stockwerk nach unten. Den letzten Riß im Boden (1. Stockwerk) müßt Ihr natürlich überspringen. Beim Endgegner müßt Ihr hinter den Zaun springen und Euch nur auf den von rechts kommenden Feind konzentrieren.

In Level 3 ("Neo Three Mile") kommen dann endlich die Extrawaffenfreunde auf ihre Kosten. Hintereinander können "P.C." (verschießt fette Gaswolken), "R.L." (Raketenwerfer), "Super" (eine Art Maschinenpistole) und "Fire" (Trantors Standard-Werkzeug) aufgesammelt werden. Aber Vorsicht: solltet Ihr ein Leben verlieren, ist auch die gerade angewählte Waffe verschwunden. Steigt also auf eine weniger wichtige Waffe um, sobald sich Eure Lebensenergie nahe der Nullgrenze bewegt. Beim Endgegner haltet Ihr Euch mit Eurem Burner am besten so

SOFTPOWER
DER Name für Software in Berlin
Schauen Sie sich die Software an, bevor Sie sich entscheiden!
Jetzt auch Versand! Gratis Info anfordern!
HOTLINE: 030/492 20 56
SoftPower Filialen
Berlin 65 – Schwedenstr. 18c
Berlin 20 – Schönwalder 65
Sie in Berlin!
SoftPower Stationen
Berlin 21 Stromstraße 55
Berlin 44 Johannisstraße 94
Berlin 19 Wundtstr. 58/60

ACHTUNG ÖSTERREICH!!
Jetzt auch in Österreich die Super Konsolen
SEGA MEGA DRIVE
PC Engine Super Grafx
NEC PC ENGINE
SNK NEO GEO
ACHTUNG! NEU in ÖSTERREICH!
STEIRERFUNK
Anrichstraße 8
A-8700 Leoben
Telefon 03 16/91 89 68

COMPY SHOP
Computer und Videospiele

AMIGA		PC	
POOL OF RADIA	89.00DM	STORMOVIK	89.00DM
A-10 TANK KILLER	89.00DM	BACKLT FUT 2	84.80DM
F-19 STEALTH FIG.	89.00DM	ISHIDO	89.00DM
GREMLINS 2	79.80DM	PORTS OF CALL	99.00DM
IMMORTAL (1MB)	79.80DM	STELLAR 7	64.80DM
MAGIC FLY (1MB)	79.80DM	FIREHAWK	64.80DM
KILLING GAME S.	74.80DM	STAR CONTROL	89.00DM
FINAL BATTLE	74.80DM	AD-LIB KARTE	298.00DM
SPELLBOUND	59.80DM	SOUND BLASTER	448.00DM
CADAVER	79.80DM	TAC 1+ JOYSTICK	74.80DM
SARAKON	74.80DM	GAMECARD	29.00DM
Speichererweiterung Amiga 500 mit Wings oder Immortal oder Magic Fly oder Dungeon Master nur 198,00DM		Golden Image Optische Maus für den PC ... 179,00DM	

SEGA		
Master System	199.00DM	Game Boy 169.00DM
Mega Drive	498.00DM	Spiele dafür ab 49,00DM
		ATARI Lynx 398,00DM
		Spiele dafür ab 79,00DM
Für beide Systeme haben wir ein umfangreiches Software-Angebot am Lager		Alle Sega, Nintendo und Lynx Spiele und Hardware werden mit deutschsprachigen Anleitungen geliefert!

Natürlich können Sie sich alles bei uns im Geschäft ansehen!
Oder fordern Sie unsere kostenlose Preisliste an
Speisenaustr. 29 – 4330 Mülheim Ruhr

RSE Electronic
Reinhard Schuster

Spiele für Amiga, Atari ST, PC 5¼

	Amiga	Atari ST	PC 5¼
	71 90		78 90
		69 90	
	94 90		
	79 90	64 90	78 90
	129 90		
	54 90	54 90	
	64 90	64 90	
	59 90	67 90	64 90
	73 90	67 90	67 90
	64 90	67 90	67 90
	79 90		84 90
	87 90	64 90	67 90
	69 90	71 90	76 90
	73 90	2 90	90
	69 90		
	87 90	64 90	84 90
	69 90	69 90	69 90
	61 90	61 90	
	78 90		78 90
	72 90	2 90	72 90
	71 90		71 90
	59 90		69 90
		72 90	77 90
	54 90	54 90	
	61 90	54 90	61 90
		75 90	
	67 90	67 90	
		64 90	
	64 90		64 90
	78 90	78 90	
	71 90		82 90
	84 90	84 90	90 90
	84 90		107 90
Colorado'	84 90	84 90	64 90
	71 90	71 90	1 90
	84 90		177 90
			90 90
			78 90
	54 90	54 90	64 90
	84 90		67 90
	84 90	84 90	
	84 90	84 90	
			98 90
			78 90
	64 90	64 90	
	67 90		78 90
	64 90	64 90	
			64 90
	32 90		
	64 90	54 90	64 90
	64 90	64 90	
	90 90	67 90	98 90
			78 90
	76 90	78 90	
		90	116 90
	1 90		
	67 90	67 90	98 90
	67 90	72 90	
	64 90	54 90	64 90
	51 90	51 90	
	84 90	54 90	64 90
	72 90	72 90	67 90
	64 90	64 90	
	84 90	84 90	84 90
			71 90
			71 90
	84 90	84 90	84 90
	76 90	72 90	84 90
			92 90
F 0.Stealth Fighter		89 90	1 90
			79 90
	76 90	76 90	84 90
	72 90	1 90	
	84 90	104 90	
			117 90
			152 90
		101 90	
		101 90	
	84 90		
	71 90	1 90	
	84 90	54 90	54 90
	54 90	54 90	54 90
	84 90	84 90	84 90
	67 90	1 90	76 90
	84 90	84 90	
	71 90	71 90	71 90
			84 90
	51 90	51 90	51 90
	76 90	76 90	84 90
			89 90
	84 90	84 90	84 90
	78 90	78 90	
	69 90	55 90	1 90
	71 90	71 90	
	71 90	1 90	80 90
			1 90
	84 90	84 90	
	54 90	84 90	84 90
	84 90	61 90	
	84 90	84 90	84 90
			101 90
			80 90
	110 90	113 90	
	71 90	71 90	81 90
	54 90	54 90	81 90
	78 90	78 90	78 90
	84 90	84 90	84 90
	84 90	61 90	
	84 90	84 90	84 90
			101 90
	87 90		101 90
	84 90	78 90	94 90
	63 90	102 90	19 90
			4 90
			67 90
	80 90	80 90	84 90
	84 90		
	84 90	67 90	
M1 Tank Platoon			98 90
			98 90
	76 90	78 90	78 90
	79 90	80 90	84 90
	71 90	90	71 90
	84 90	54 90	
			79 90
	84 90	84 90	67 90
	71 90	71 90	71 90
			78 90

Spiele für CPC

	Kassette	Diskette
	24 90	42 90
	29 90	42 90
		54 90
		42 90
	39 90	42 90
	28 90	42 90
	28.90	42.90
	28 90	42 90
	31 90	1 90
	28.90	41.90
	28.90	42.90
	42 90	54 90
	29 90	42 90
		41 90
	60 90	54 90
	29 90	42 90
		54 90
	64 90	1 90
	29 90	42 90
	28 90	42 90
	29 90	44 90
	28 90	42 90
	37 90	54 90
		42 90
	29 90	42 90
		42 90
	4 90	57 90
	31 90	42 90
	28 90	42 90
	29 90	44 90
	28 90	42 90
	28 90	42 90
		54 90
	28 90	42 90
		42 90
	28 90	42 90
	28 90	42 90
	28 90	42 90
	42 90	1 90
	28 90	41 90
	28 90	4 90
	28 90	42 90
	28.90	42.90
	29 90	43 90
	28 90	4 90
	4 90	54 90
	34 90	42 90
	34 90	1 90
	29 90	42 90
	29 90	42 90
	42 90	1 90
	28 90	41 90
	28 90	4 90
	28 90	42 90
	28.90	42.90
	29 90	43 90
	28 90	4 90
	4 90	54 90
	34 90	42 90

Karolinenstraße 71 Tel. (02305) 74107 4620 Castrop-Rauxel

hoch in der Luft daß Ihr nicht getroffen werden könnt Dann bis zum Exitus des Feindes mit Raketen feuern

Ist man während der 4 Mission einigermaßen flink, dürfte man die ersten Schleimattacken ohne größere Probleme überstehen Auf der Stahlbrücke wird's dann brenzlig In geduckter Haltung ist es jedoch möglich, einem Großteil der Schleimtropfen auszuweichen Um schließlich im Endkampf die drei Lampen von der Decke zu holen müßt Ihr erstmalig in diesem Level den Burner aktivieren Die untere Lampe zerschießt Ihr so im Flug mit "R L.", die oberen beiden mit "PC."

Gleich zu Beginn der 5. Mission ("Dark Base") läuft Euch ein recht großes Monster über den Weg Keine Angst, es frißt, noch bevor Ihr den ersten Schuß abgegeben habt Kehrt es kurze Zeit später zurück, genügt ein einziger "PC."-Schuß, um es abermals in die Flucht zu schlagen Gelangt Ihr zur Rolltreppe und den mit roten Energiefeldern ausgelegten Raum, habt Ihr die Chance Euren Burner wieder aufzuladen Die blauen Felder schenken Euch Energie, die roten ziehen sie Euch wieder ab Dennis rät bei der Rolltreppe immer nur auf die "normalen" Stufen zu springen Sobald Ihr unten angekommen seid müßt Ihr Euch auch wieder nach oben kämpfen Auf der anderen Seite springt Ihr wieder nach unten und überfliegt das rote Energiefeld Dabei jedoch immer schon die Burner-Extras einsammeln Schließlich verlaßt Ihr den Raum durch ein Loch im Boden Drei Feinde mit Maschinenpistolen müssen jetzt von Euch niedergemacht werden Wichtig ist die Plattform auf die Ihr tunlichst springen solltet Sie bringt Euch zum Endgegner des Levels. Während die Plattform durch Hindernisse einfach hindurch fliegt müßt Ihr jedoch immer einen kleinen Umweg machen Im letzten Raum verwandelt Ihr Euch in eine feuerrote Kampfmaschine, was Euch unbegrenzte Burner-Energie einbringt Den Endgegner selbst solltet Ihr in der linken, unteren Bildschirmecke erwarten

In den normalen E Swat-Roboter zurückverwandelt, geht es nun in den 6 Level, den "Secret Sewers" Hier sollte man alle Gegner von unten bekämpfen, die eigenen Überlebenschancen sind ansonsten sehr gering. Außerdem braucht man diesen Level ohne die "Fire"-Sonderwaffe eigentlich gar nicht erst zu betreten Hat man etwa die Mitte des Levels erreicht, wird man von insgesamt drei der berüchtigten Schleimmonster angegriffen Achtung, die Monster tauchen aus zwei Löchern im Boden auf Ohne ein kräftiges "Fire" Werk ist ihnen nur schwerlich beizukommen Hat man überlebt, erhält man einige Sonderwaffen, u.a. auch einen neuen "Fire" Den Endgegner geht man am besten mit "Super" an. Dabei verharrt Ihr in der rechten, unteren Ecke Kommt das Monster direkt auf Euch zu, benutzt Ihr Euren Burner, um ihm (nach oben) auszuweichen. Dann wieder in Ausgangsposition gehen und weiterfeuern

In Mission 7 wendet Ihr Euch zuerst nach rechts, um den ersten Zwischengegner zu vernichten. Zerstört erst die drei oberen Lampen mit "Beam" dann die anderen beiden Folgt nun den Pfeilen Nach dem Aufzug (inklusive Lichtschranken und Selbstschußkanonen) kommt Ihr in einen Raum, in dem Euch neben drei bewaffneten Verbrechern auch drei automatische Kanonen erwarten. Unbedingt abschießen, denn nur so kommt Ihr weiter. Ab durch die Tür und nach oben kämpfen Auf der anderen Seite wieder hinunterspringen, dabei auf das Extraleben achten. Unten angekommen könnt Ihr einen Raum zur Linken besuchen Ein "Life Maximum"- und ein "Fire" Symbol erwarten Euch. Haltet Euch damit aber nicht zulange auf wendet Euch nach rechts und folgt dem Gang Jetzt müßt Ihr wieder nach oben Die schwarze "Türe" auf halben Weg nehmt Ihr besser nicht sie führt Euch in die erste Hälfte des Levels zurück Steigt statt dessen noch etwas weiter herauf bis Ihr auf eine zweite Türe stoßt. Tretet ein, springt auf den Aufzug und laßt Euch nach oben tragen Von oben nähert sich eine spitzenbewehrte Stahlplatte Am besten Augen zu und durch, so verliert Ihr wenigstens nicht allzuviel Energie. Wendet Euch, oben angekommen, nach rechts und setzt den nun auftauchenden Gegner mit einer Rakete außer Gefecht Den Laser an der Decke zerstört Ihr mit "PC" Nun weiter zum zweiten Zwischengegner zwei Typen

d e sich als alte Bekannte herausstellen. Vern chtet den von rechts kommenden Feind mit "Super" und wendet Euch dann dem anderen zu. Nicht erschrecken, wenn sich jetzt der Boden öffnet. Der endgult ge Obermotz dieser (vorletzten) Miss on erwartet Euch. Sofort nach rechts ste len mit "P.C." feuern, dabei natürlich fe ndl chen Schüssen ausweichen. Nach drei Treffern explodiert der untere Te Eures Feindes. Der Rest des Monsters gleicht einer Spinne. Beschießt die große "Lampe" an ihrem Kopf. Sollte sie auf Euch zukommen, weicht Ihr (mit "Burner") nach oben aus.

Zu Beginn der achten und letzten Mission haltet Ihr Euch rechts, um zum Aufzug zu gelangen. Mit diesem fahrt Ihr angsam nach unten. Benutzt jetzt wieder Eure Raketen, da diese nach schräg unten fliegen und so Gegner treffen, bevor diese überhaupt in Reichweite gekommen sind. Unten angekommen, verlaßt Ihr den Aufzug und wendet Euch nach links. Macht Euch auf eine böse Überraschung gefaßt. Der Endgegner des Spiels ist Euer Ebenbild. Er besitzt sämtliche Waffen, macht aber nur von "Fire" und "P.C." Gebrauch. Lockt ihn am besten nach oben, um ihn dann von unten mit "P.C." zu beschießen. Paßt sorgfä tig auf Eure Energievorräte auf, denn Euer Gegner w rd im Moment seines Todes sein "Fire" einsetzen. Überlebt Ihr diese Attacke nicht, mußt Ihr den Level von ungefähr der Mitte ab noch einmal durchspielen. *wi*

Paranoia (PC-Engine)

Endlich kann ich den Musikstücken des Baller-Spektakels "Paranoia" ungestört von Laserfeuer und Explosionen lauschen. Demic Kenan aus Wiesbaden verriet den Weg ins Soundmenü. Im Titelbild "Select" und beide Feuerknöpfe des Joypads gedrückt halten, dann das Spie mit Run starten. *wi*

Pipe Dream (Game Boy)

Noch mehr Paßworter für die Geschicklichkeits-Freaks. Unter den Game Boy-Besitzern Kay Streubel hat sich durch das fantastische "Pipe Dream" gespielt. *wi*

Leve	Code
5	HAHA
9	GRUN
3	REAP
7	SEED
21	GROW
25	TALL
29	YALI

Mega Man (Nintendo)

Wer weniger mit Batman als v elmehr immer noch m t Eleeman, Cutman, F reman und Bombman Probleme hat, sol te sich bei Sven Kösters für dessen Tips bedanken. Mit welcher Waffe geht man also welchen Gegner am besten an?

Gegner	Waffe
E eeman	Cutman-Waffe
Cutman	Gu sman-Waffe
Bombman	F reman-Waffe

Bei der Konfrontation mit Fireman sollte man sich am besten genau vor diesen stellen und so schnell wie möglich sch eßen. Erfolg hat man dabei jedoch nur, wenn Mega Man's Energ evorrat noch so gut wie unangetastet ist. Vergeßt außerdem nicht, Euch nach einem Treffer sofort wieder in Richtung F reman zu drehen.

H er noch ein paar generel e T ps:

— Um den Magnetstrahl in die E eeman-Ebene zu bekommen, müssen die davorliegenden Ste ne mit der Gutsman-Waffe beseitigt werden.

— In der Iceman-Ebene (im Abschnitt der Foodholder) empfiehlt es sich, den Magnetstrahl mit den langen Strahlen zu benutzen. Bei einem kleinem Podest in der Mitte d eses Abschnittes läßt sich die Waffenenergie nachfüllen.

POWER SOFT
A - 1180 Wien, Schulgasse 31
Tel : 0 222 408 23 35
Fax: 0 222 408 99 78
Ladenverkauf & Versand [illegible]
geöffnet: Mo-F [illegible]

[illegible] Gameboy Sega Megadrive

Amiga
[illegible] Waggon 2 790 -
D [illegible] 890
F [illegible] Stealth 790
[illegible] 990
[illegible] 790
[illegible] 690
Wo pack 850
Wer [illegible] Wond 990
Aw [illegible] 690
[illegible] 790
[illegible] 790
Bel [illegible] 790,-
E [illegible] 890 -
Trans World 790,-
Champions of Ra 790 -
Sur Control 790 -
Wing 890,-
[illegible] 890 -
[illegible] Stealth 790,-

Amiga Anwender
[illegible] Studio 299,-
AMOS-Basic 390
Action II 449,-
exp [illegible] 299,-
[illegible] 990,-
[illegible] 790,-
[illegible] 990

Amiga add ons
[illegible] 490,-
[illegible] 490
4 Player Adapter 29,-
Soundblaster 490

Atari ST
[illegible] Hour 8[illegible]
[illegible] E[illegible]
[illegible] 6[illegible]
Im Sauve Chakenga 6[illegible]
[illegible] 7[illegible]
[illegible] 7[illegible]
[illegible] 850
Sh [illegible] Dangerous 2 6[illegible]
Magic F [illegible]

PC
[illegible] 79[illegible]
[illegible] 85[illegible]
[illegible] 8[illegible]
[illegible] 89[illegible]
[illegible] 9[illegible]
Back [illegible] 89[illegible]
[illegible] 85,-
Sport Simulator 990 -
Ad [illegible] 3490 -
[illegible] 3[illegible]
[illegible] 249

Konsolen
Gameboy 490
[illegible] 3490
PC Engine 3490
Mega [illegible] 499
Mega [illegible] 490
PC Engine ab 39[illegible]
Mega [illegible] ab 690
Gameboy 490

SOFTPOWER
[illegible] Zu[illegible]
für: Amiga Atari C-64 PC
NEU in HANNOVER
TÄGLICH NEUHEITEN STOP STÄNDIG SONDERPOSTEN STOP
HOTLINE: 0511/809 44 84
NEUERÖFFNUNG Hildesheimer Str. 118
3000 Hannover 1

WEIHNACHTSANGEBOTE
Spielemagazine JS/Englisch Japanisch ab 15 DM
Game Boy inc Spiel 50 DM Sega Mega Drive inc Spiel 339 DM
JS Spiele für Mega Drive ab 120 DM
Klax 80 DM / Columns 80 DM / Moonwalker 90 DM
Neuheiten. Road Busters a.A. / Axis a.A. / Rainbow a.A. / Strider a.A.
in Kürze Dick Tracy, Mickey Mouse, Paperboy, Batman
Wir führen auch Sega Master und Nintendo DT JS
Wir bieten 5% vorbestellrabatt auf noch nicht erschienene Spiele
und SCHNELLE LIEFERUNG NN 10 DM / Vorkasse 5 DM / Express + 5 DM
TELESPIELVERTRIEB REINHOLD EPPENBACH
[illegible] 97, 7200 Tuttlingen 1, Telefon 07461 / 13240 od. 07463/8851
Auslieferungszentrale Berlin Double Trouble Video Spiele
Matthias Hernando Bergstraße 29 0800 Berlin 47 Telefon 0 30 6 84 98 6

COMPUTER BOX

BEI SPIELEN NR. 1 IN WIEN

Postversand österreichweit

1100 Wien, Gudrunstraße 158
Telefon: (0 222) 602 26 18

gamesoft

** uber 7000 AMIGA-Games zur Auswahl **

*** MS-DOS u. C-64 ***

SPION d. m. LIEBTE	59,95 DM
LIGHT COORIDOR	65,95 DM
GREMLINS II	74,95 DM
[illegible]	74,95 DM
MOUSE PAD nur	[illegible]

Kostenlose Liste anfordern.
Telefonische Bestellannahme: 24 Std.

* Programm einmal defekt ? *
* Tausch ohne WENN und ABER*

GAME BOY 159,-
Module ab 9,90 DM

gamesoft
Huhnsgasse 24
5000 Köln 1

Telefon 0221 861478
0221 866 65

Fundur

Computersoftware
R. Duregger
Hotline 02 02/76 39 08

NEUHEITEN

NEUHEITEN MS-DOS

FUNDUR
KRUPPSTR. 73 5800 WUPPERTAL 1
EXPRESS VISA DINERS CLUB

Hauptstr. 104
A-8784 Trieben
03615/2736

AMIGA

Power Monger	699
F 19 Stealth Fighter	699
Wings of Death	649
Pur of Hadrance	649
Da[illegible]	699
[illegible]	[illegible]
[illegible]	4290

Tr[illegible]	749
Larry 3	849
Shadow of the Beast 2	749
Legend of Faergha	749
[illegible]	599

[illegible] Service	849
[illegible]	899
Railroad Tycoon	849
Legend of Faergha	749
Champions of Krynn	749

Nintendo Gameboy

[illegible] Spiel Tetris	1490
Batman	499
Super Mario Land	399
[illegible] Boy	499
[illegible]	399
Castlevania	499

C 64

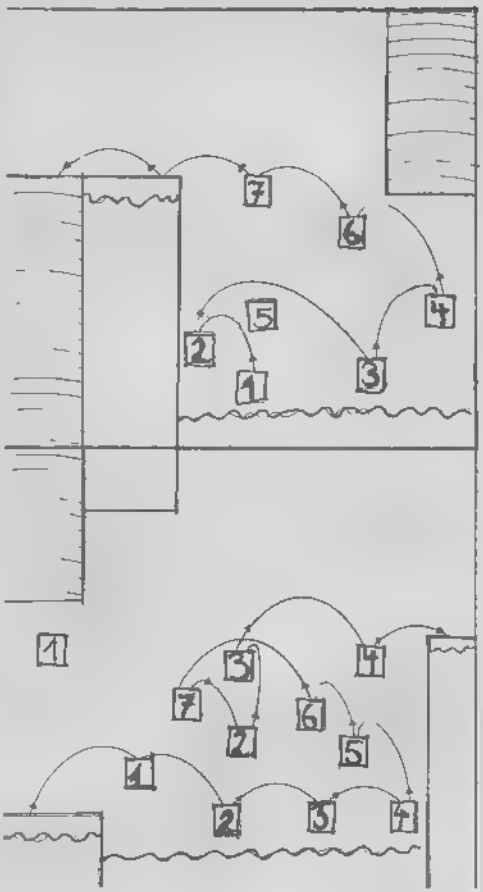
E-Motion	449
[illegible]	449
Turrican	399
Champions of Krynn	599
Klax	399

Anruf oder Postkarte genügt und unser kostenloser Gesamtkatalog kommt sofort ins Haus

Versand in ganz Österreich

ICEMAN-EBENE

Achtung!
Von Feld 4 erst abspringen,
wenn Feld 5 erschienen ist.



Achtung!
Von Feld 7 erst abspringen,
wenn Feld 1 erschienen ist,
danach auf Feld 2 kurz warten.

Mega Man: Wann taucht wo welche Plattform auf?

Am Anfang der Gutsman-Ebene muß man sich auf das fahrende Podest stellen und warten, bis auf der unteren Reihe auch ein Podest auftaucht. Dann stellt man sich am besten an den Rand des oberen Podests und springt auf das untere. So gelangt man auf die andere Seite.

— Zu Sven's Skizzen: Die Zahlen geben die Reihenfolge an, in der die Steine erscheinen. Felder mit gleichen Zahlen tauchen gleichzeitig auf. Nach Stein 7 taucht so wieder Stein 1 auf. *wl*

Sokoban II (Game Boy)

Eines haben Game-Boy-Spieler gemeinsam. Fast alle stufen sich selbst freimütig als

1.1	ちあちけ 17 1 17 9	2.1	あちけは 1 17 9 26	3.1	ちあつあ 17 1 18 1	4.1	あちこつ 1 17 10 18
1.2	おちけの 5 17 9 25	2.2	なあちい 21 1 17 2	3.2	おちこち 5 17 10 17	4.2	おあつこ 5 1 18 10
1.3	おちけて 5 17 9 19	2.3	おあちし 5 1 17 12	3.3	なちこひ 21 17 10 27	4.3	おあつえ 5 1 18 4
1.4	なちさて 21 17 11 19	2.4	なちてし 21 17 19 12	3.4	おあしひ 5 1 12 27	4.4	なちとえ 21 17 20 4
1.5	なうさて 21 3 11 19	2.5	なううし 21 3 3 12	3.5	おてふひ 5 19 28 27	4.5	なうええ 21 3 4 4
1.6	ぬうひて 23 3 27 19	2.6	ぬうてふ 23 3 19 28	3.6	きてしさ 7 19 12 11	4.6	ぬうとと 23 3 20 20
1.7	ぬさてひ 23 11 19 27	2.7	きひさし 7 27 11 12	3.7	ぬさとて 23 11 20 19	4.7	きひしえ 7 27 12 4
1.8	まさてて 31 11 19 19	2.8	そひさえ 15 27 11 4	3.8	そさとひ 15 11 20 27	4.8	まひしし 31 27 12 12
1.9	そさてぬ 15 11 19 23	2.9	まひさく 31 27 11 8	3.9	まひとま 31 27 20 31	4.9	そさした 15 11 12 16
1.10	そひぬぬ 15 27 23 23	2.10	まさそく 31 11 15 8	3.10	まさくま 31 11 8 31	4.10	そひみた 15 27 32 16

Hier könnt Ihr japanisch lernen: 40 Paßcodes für Sokoban II

"süchtig" ein. Ob's an den teilweise wirklich genialen Modulen liegt? Wie dem auch sei, Kay Streubel aus Wedel präsentiert uns hier die ersten 40 Codes für den Super-Knobbler "Sokoban II" *wi*

Batman (Game Boy)

Bela Helmich aus Lüdinghausen hat einen kleinen Tip für den kleinen Westentaschen-"Batman". Drückt Ihr im Anfangsbild zusätzlich zur Starttaste das Joypad nach rechts-oben, gelangt Ihr in ein verstecktes Sound-Menü *wi*

Top Gun (Nintendo)

Zum Abschluß noch ein kleines Zuckerl von Merten Wirth aus Wettenberg. Wenn Ihr wollt, könnt Ihr schon im dritten Level das Endbild bestaunen. Einfach die Basis (Endgegner) vernichten und Euer Flugzeug beim "Landen" ins Meer stürzen lassen. Jetzt braucht Ihr nur noch rechts, Select, A, B und Start gleichzeitig drücken. *wi*

Burai Fighter (Game Boy)

Hundert Paßwörter schickte uns Michael Ohneberg zu Puzznic, eines zu "Burai Fighter". Hier ist es:

D K L F

Der fünfte Level steht Euch damit offen *wi*

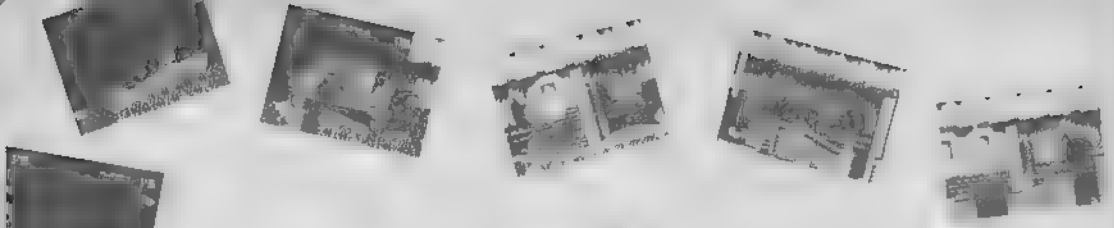
TIP DES MONATS

Puzznic (Game Boy)

Roland Klabund aus Erlangen ist Gameboy-süchtig. Er spielte "Puzznic" sage und schreibe bis zum 128. Level. Hier seine gesammelten Paßwörter *wi*

2	ITOH	SAWA	44	NOGU	NOGU	86	OUWO	MOTT
3	SAWA	TOH	45	TENT	SUK	87	EKAE	SASE
4	GOTA	GOTO	46	PONO	SOI	[illegible]	TE T	ADAK
5	DOKA	DOKO	47	KYOM	O.	89	MAS	UDO
6	PUZZ	NIC	48	CH	N CH	90	SH D	OSH
7	YUPO	NTAN	49	GAN	BARO	91	OTAY	ORI
8	ZUN	DOKO	50	PASS	WORD	92	KUDA	SAI
9	ZUN	TATA	51	M NA	SAMA	93	MOUS	UKOS
0	TAKA	M NE	52	NOJO	KAGE	94	H DE	OWAR
11	N SI	YAMA	53	DE N	ANTO	95	DAK	ARA
12	DARI	US.	54	KASH	JAGA	[illegible]	GANB	ATTE
13	FU P	PUZZ	55	R MA	SITA	97	CHOD	AINE
14	NAOM	N	56	THAN	KYOU	98	NIA	DER
15	KUYA	NIS	57	MA D	OOKA	[illegible]	YORO	SIKU
16	MOGU	MOGU	58	AGE	ITAD	100	MOMI	AGE
	TOMO	YOUR	59	AK M	ASH	101	FUTO	MOMO
18	TAKA	SUZU	60	TE AR	IGAT	102	M M	TABU
19	AKIT	OSH	61	OUGO	ZAIM	103	HARA	HORO
20	HOR	MOTO	62	ASU	KONG	104	H RE	HARE
21	BABU	CHAN	63	OMOH	IKT	[illegible]	SUK	YAK
22	DOKU	GASU	64	ATEN	OHOD	106	F U	YAMA
23	SUGA	PEE	65	OYO	ROSH	107	TENP	URA
24	NEN	URI	66	KUO	NEGA	108	HARA	KIR
25	SEXY	ITOH	67	MOU	SHIA	109	DOMO	DOMO
26	SERA	HOS	68	GEMA	SU.	110	SABU	KITA
27	MURA	SHI	69	YOMI	U ME	111	U MA	JOJI
28	ARU	TOKO	70	NNO	SAIK	112	YAMA	MOTO
29	RON	OU	71	OUTO	KUTE	113	TA	TATA
30	SANT	OOB	72	NWA	NANT	114	UNY	A N
31	AASA	NGA	73	ENDE	SHOU	115	MOH	KAN
32	SUND	EIMA	74	HAGA	KIWO	116	SAYO	CHAN
33	SITA	MARU	75	OKUT	TEKU	117	HARI	KIR
34	N NT	ENDO	76	DASA	ICH	118	FAMI	COM
35	[illegible]	BOY	77	USEN	DE	119	SAMU	RA
36	CHAS	E HO	78	UME	SAMA	120	OGE	CHAN
37	BAKA	TONO	79	NIT	AITO	121	KOGA	YU
38	KODO	MONI	80	TOKU	SEIN	122	HARU	KUNN
39	MAKE	RUNA	81	O PR	ESEN	123	NAO	SAN
40	HATT	ORI	82	TWO	SASH	124	TER	YAK
41	MEIJ	IN	83	IAGE	MASU	125	SHOU	TARO
42	DONT	MA D	84	NAO	HAPP	126	KATU	TAT
43	UCH	MURA	85	YOWO	WASS	127	[illegible]	N TE
						128	SAIS	HJU

Rekord! 128 Levelcodes auf einen Blick



GAME BOY

Boulder Dash
Castlevania
Double Dragon
Duck Tales
Ghostbusters
Palamedes
Nemesis

u v m

SEGA MEGA DRIVE

NEUHEITEN:

Arrow Flash
Axis
Burning Force
Fatman
Hellfire
Rainbow Islands
Strider

u v m

PC Engine

Sonderangebote:

Drop Rock	39,00
Rock On	39,00
Doraemon	39,00
Dragon Spirit	49,00
Ga aga 88	49 00
Space Harrier	49,00
Cyber Cross	49,00
Mr. Heli	59,00
Barunba	59,00
Blodia	59,00
Kikikaikai	59,00
Space Invaders	59,00
Heavy Unit	69,00
Formation Armed F	69 00
Psycho Chaser	69,00
Paranoia	69,00
Xevious	79,00
Barouba Man	79,00
Cyber Core	79,00
Veigues	79,00
Klax	89,00

viele weitere Sonderpreise a. A.

MS DOS

Secret of Monkey Island	79 00
Stormovik SU 25	79,00
Fountain of Dreams	69,00
Battle Chess II	79 00
Silent Service II	89 00
Buck Roger	a A
PGA Tour Golf	75 00
Soundblaster	439,00

u v m.

AMIGA

Cadaver	69,00
Power Monger	a. A
Immortal	69 00
Operation Stealth	69 00
Plotting	a A
Night Breed	65 00
Rick Dangerous II	65,00

u v m

MÜNCHEN – HAMBURG
ÖSTERREICH – SCHWEIZ

...ist megastark!

ECS Vertriebs GmbH
Versand & Laden

Rosenheimer Str 92 a · 8000 München 80
Tel.: 0 89–4 48 93 89
Fax 089–291402

Kieler Str 425 · 2000 Hamburg 54
Tel.: 0 40–54 30 10
Fax 040 5404933

Andechsstr 85 A–6020 Innsbruck
Tel.: 05 12–49 26 26
in der Zone

Vorstadt 38 CH-8200 Schaffhausen
Tel.. 0 53–25 13 32

Händleranfrager erwünscht

jetzt auch in der Schweiz .. jetzt auch in der Schweiz ...jetzt auch in der Sch

Teil 5

In dieser Rubrik der Power-Tips übersetzen wir exklusiv für Euch die "Clue Books". Diese Clue Books sind Lösungsbücher, die von den Spieleherstellern zu besonderen Programmen herausgebracht werden. In der Regel gibt es diese Büchlein für Rollenspiele und Adventures.

Normalerweise kosten die Clue Books ein Heidengeld und sind zudem in Englisch geschrieben. Oft geben die Bücher keine haarscharfe Auflösung eines Puzzles, sondern umschreiben die Lösung in spannender und unterhaltender Romanform. Natürlich ist es aus Platzgründen nicht möglich, so ein Clue Book auf einmal abzudrucken. Deshalb müssen wir die Übersetzungen auf mehrere Ausgaben verteilen.

Schreibt uns doch einmal wie die Clue-Books bei Euch ankommen und ob Ihr dazu spezielle Wünsche habt. Wir werden uns bemühen, sie zu erfüllen.

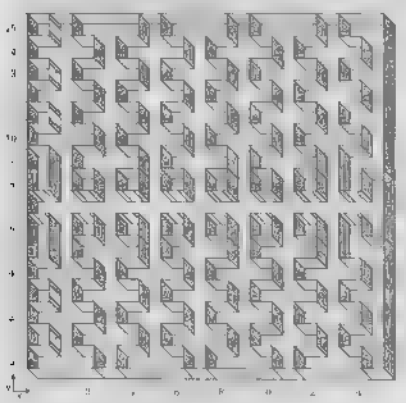
Heute findet Ihr die restlichen Castle und die letzten Dungeon-Karten, die Euch noch fehlen. Mit dem letzten Teil des "Might & Magic"-Clue Books wünschen wir schon mal viel Spaß.

Nächste Ausgabe beginnen wir voraussichtlich mit dem Clue-Book zum Rollenspiel-Klassiker "Dragon Wars", das nun endlich auch für den Amiga zu haben ist. *mh/vw*

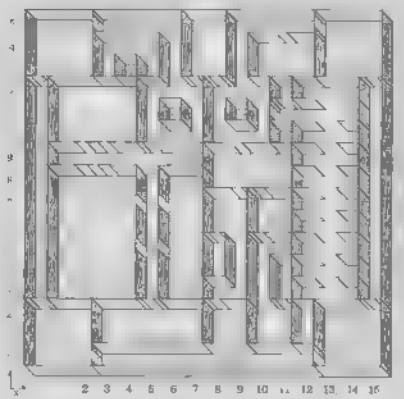
Weiter geht's mit dem Clue Book von Might & Magic II — diesmal gibt's die letzten Dungeon- und Schloß-Karten.

Might & Magic II

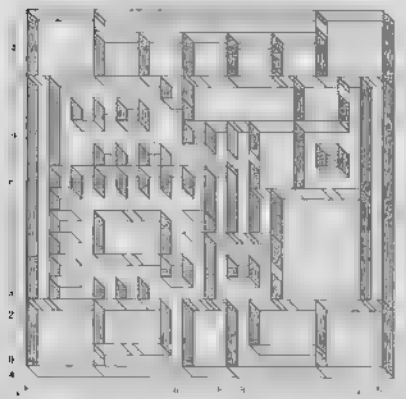
Nomadic Rift Cavern



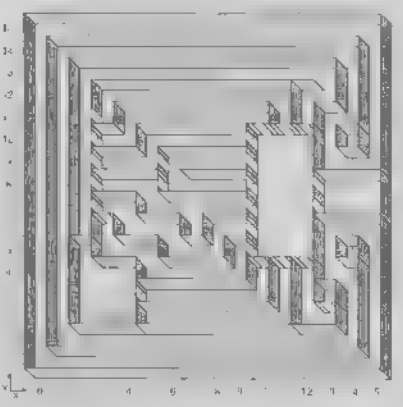
Castle Hillstone



Castle Woodhaven



Castle Pinehurst



GAME PLAY VIDEO-SPIELE-VERSAND

Play the Game

Inh. K. Gievers
Österwieher Str. 70
4837 Verl 1
Tg. Vorführung 10-19 Uhr
Telefon: 05246/81184
Telefon: 05246/1572

Berlin
Urbanstr. 96
1000 Berlin 61
Tag. ch ab 10 Uhr
Telefon: 030/6912156

Weihnachten mit Gameboy/SNK MEGA DRIVE Engine

Die neuesten Spiele
Erst testen, dann kaufen!!

Beratung und Versand
05246/81184 • 030/6912156

Anschluß der Geräte stellt eine Ordnungswidrigkeit dar

Deutsches Afrika-Korps

Diese historische Simulation beschäftigt sich mit dem Nordafrika-Feldzug in den Monaten Mai 1941 bis Februar 1943. Mit diesem exzellenten Strategiespiel **können Sie den legendären Wüstenfeldzug des** Generalfeldmarschall Rommel bis ins Kleinste Detail nachvollziehen.

- Es können bis zu 254 verschiedene Einheiten eingesetzt werden.
- 768 Felder, die Karte ist der entsprechende Grafik
- Malta Operation (Operation Herkules, Invasion der Insel Malta)
- Airdrop Operation auf Malta einsetzbar
- Hardware: Commodore 64 und Disketten laufwerk
- C 1541 Spielerzahl 2 Bestellnummer [illegible]

Preis: DM 89,- Programmversion Stand Dezember 1989
Neuerscheinungen von uns Händler Anfragen erwünscht

--- kostenloser Katalog auf Anfrage --- Händleranfragen erwünscht ---

Rüdiger Rüssel, Buchhandlung, [illegible] Werkstätte
Telefon: Werktags von 10.00-17.00 ☎ 02301/1264

NEUERÖFFNUNG

Zillesoft

Titel	AM	ST	PC
Battle Chess II			78,90
Buck Rogers	78,90		78,90
Cadaver	73,90	73,90	
Days of Thunder	68,90	68,90	68,90
Immortal (MB)	68,90	68,90	
Ishido	68,90		78,90
Legend of Faerghail	68,90	68,90	73,90
Lord of the Rings			73,90
Moonstreets	68,90	68,90	78,90
Operation Stealth	73,90	73,90	78,90
Panza Kick Boxing	78,90	78,90	78,90
Paradise 90	68,90	68,90	
PGA Tour Golf			68,90
Powermonger	78,90	78,90	
Prince of Persia	68,90	68,90	78,90
RA	57,90	57,90	68,90
Shadow of the Beast	68,90	68,90	
Star Control	-		78,90
Stormovik			78,90
Stratego			78,90
Team Yankee	78,90	78,90	88,90
Time Machine	68,90	68,90	
Wasteland	-		39,90
Wolfpack			98,00

Gesamtpreisliste kostenlos. Bitte Computer angeben!
Versand: DM Nachnahme 8 DM
Auslandsversand: 0 DM
KEIN LADENVERKAUF NUR VERSAND!

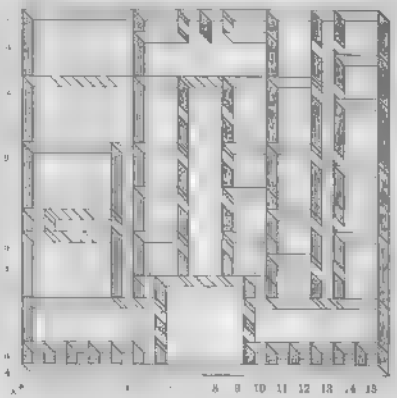
Schreiben Sie uns

[illegible]
Alpener Straße 67 a, 4134 Rheinberg
oder rufen Sie uns an
02843-8 01 87 (Anrufbeantworter)

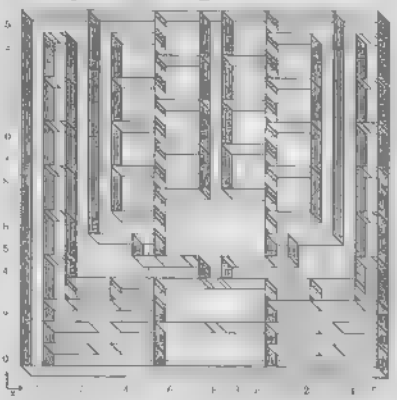
SOUND BLASTER 385,-

CLUE BOOK

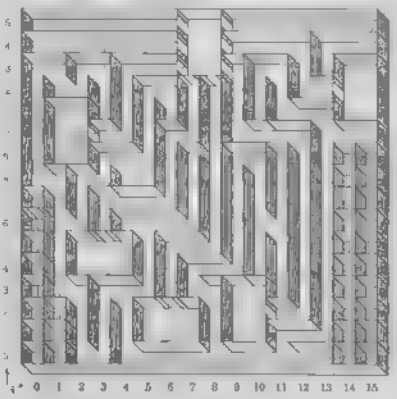
Luxus Palace Royale



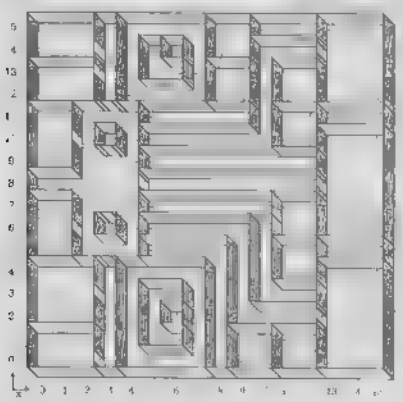
Slayer's Dungeon, Level 1



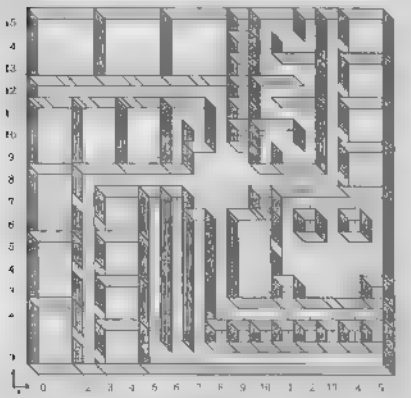
Hoardall's Dungeon, Level 1



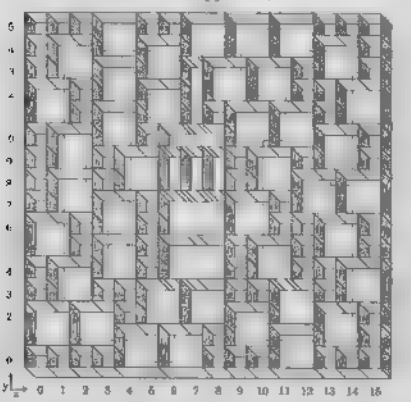
Castle Xabran



Slayer's Dungeon, Level 2



Hoardall's Dungeon, Level 2



DYNATEX

*** SNK NEO GEO * GAMEBOY ***
*** SEGA MEGA DRIVE * ATARI LYNX ***
*** PC-ENGINE * SUPER GRAFX ***

SNK NEO GEO

NAM 1975
Baseball Stars
Ninja Combat
Cyberlib
Magician Lord
Players Golf
Riding Hero
The Super Spy

ATARI LYNX

Electrocop
California Games
Gates of Zendocon
Slime World
Klax
Blue Lightning
Chip Challenge
Gauntlet II
Rampage

SEGA MEGA DRIVE

Batman
Phelios
Golden Axe
Strider
World Cup Soccer
Moon Walker
Monaco Grand Prix
Burning Force
Zany Golf
Thunderforce III
Eswat
Phantasy II Eng
Budokan
Axis
Fatman
Populous
Rainbow Island
Hellfire
Ghostbusters

PC-Engine

Super Star Soldier
Die Hard
Ninja Spirit
W-Ring
Son Son II
Klax
Varis III CD
Legion CD
Darius
Devil Crush
Image Fight
Final Blaster
Ghosts'n Ghouls SG
World Court Tennis
Tiger Heli
Formation Soccer
After Burner II
Bonks Adventure
Hellfire

GAMEBOY

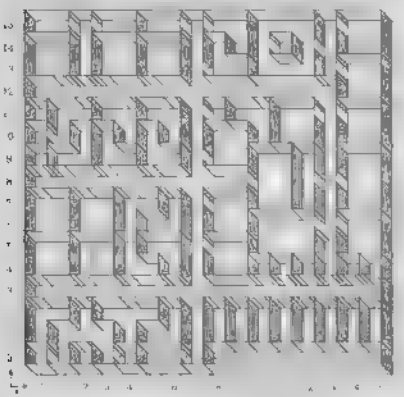
Alleyway
Super Mario Land
Solar Striker
Pinbal
Kwirk
King of the Zoo
Spiderman
Golf
Quix
Tennis
Wizards & Warriors
Baloon Kid
Burai Fighter

Gameboy mit Tetris Batterieset mit Netzteil, Tragekoffer

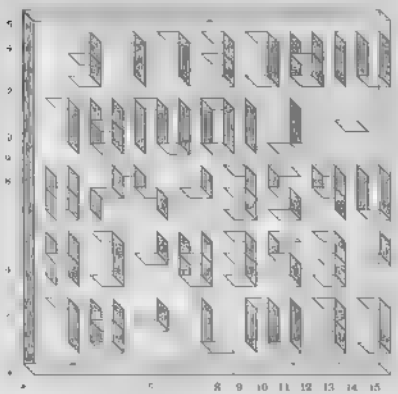
Ladenverkauf & Internationaler Versand
Öffnungszeiten Mo-Fr 9.30-18.30 Uhr Sa 10.00-14.00 Uhr
Natorper Str 6 * 4755 Holzwickede * West-Germany
Händleranfragen erwünscht * Telefax 02301 2634 *
nh Hans J. Grahl

(02301) 4134 oder 4153

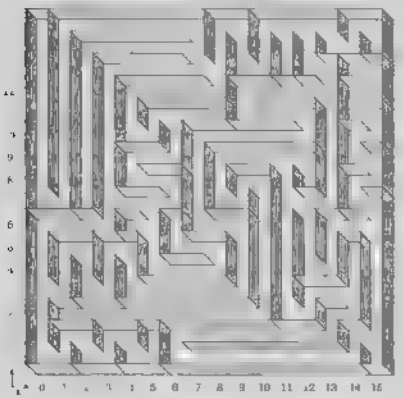
Lamanda's Dungeon, Level 1



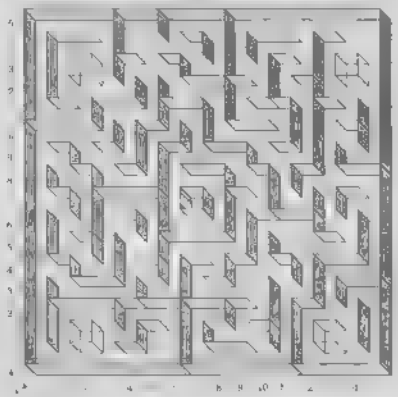
Lamanda's Dungeon, Level 2



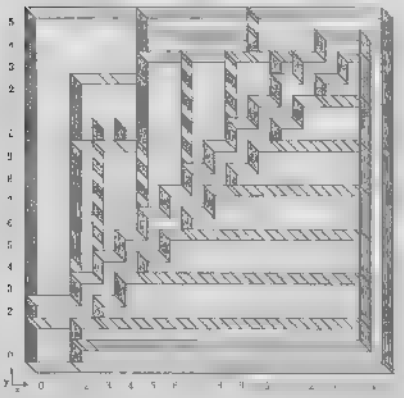
Peabody's Dungeon, Level 1



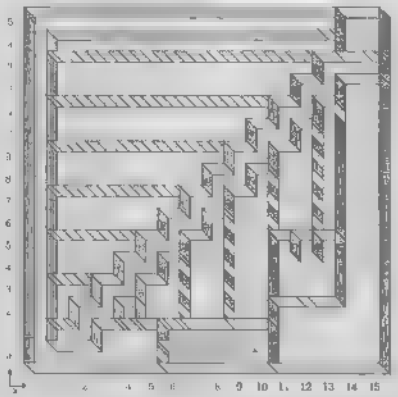
Peabody's Dungeon, Level 2



Dark Keep



Tower of Mercy



Anzeige

The Best.

Lieber Computerspieler,

das hier ist nur ein kleiner Auszug aus unserem gesamten Spielesortiment. Wir haben immer alles, was am Markt ist (also auch alle lieferbaren älteren Spiele). Die Neuheiten bekommen wir mit als Erste. Und Sie auch (wenn Sie die Neuen vorbestellen).

AM500 Erweiterg. auf 1MB	159
AMOS Amiga Game Creator	115
Soundblaster Card PC (24-stimmig, Stereo, Midi, AdLib-kpt.)	429

Disketten only: 64 AM ST PC
# = auch in 3.5" zu haben (bitte angeben)
M = AM nur mit Speichererweiterung

	64	AM	ST	PC
688 Attack (M) #		65		81
Accolade in Action		81	81	81
Action Compact		73	73	
Adv. Tact. Fighter #		73	73	73
Advantage Tennis		57	57	
Air Support		73	73	
Alpha Waves #		69	69	69
AMC Astro M. Corps	39	57	57	
Antares		69	69	
Armada 2525		81	81	81
Armour Geddon		65	66	
B.A.T.		89	81	[illegible]
BSS Jane Seymour F.Qu.		65	65	
Back to Future 2 #	39	68	68	68
Bad Blood #		73	73	73
Badlands #	36	65	65	65
Balance of Planet #				95
Ballblazer De Luxe		81	73	
Battle of Britain #		73	73	81
Battle Storm #	42	73	73	73
Big Business		73	73	73
Billy the Kid #		69	69	73
Blade Warrior		65	65	65
Börsenfieber #	51	73	73	73
Bomber FS	51	77	81	85
Born on 4th July	43	73	73	
Brain Blaster		73	73	
Buck Rogers (M) #		73	73	73
Budokan #		65		73
Cadaver		73	73	68
Captive		73	73	
Carthago		65	[illegible]	73
Celica GT4 Ralley		73	73	
Champs Kryn (1M) #	65	73	[illegible]	[illegible]
Chess Champion 2175		[illegible]	81	
Chrono Quest 2 #		77	77	73
Chuck Yeagers A.F.T.	49	73	73	[illegible]
Codename Ice Man #		95	95	81
Conflict Europe 2		73	73	
Conqueror 3-D Tank #		73	73	73
Corporation		65	73	
Cougar Force #		69	69	73
Course Azure (1M) #	65	81		77
Crack Down	39			
Creature		81	[illegible]	
Damocles		65	65	65
Days of Thunder #	41	[illegible]	68	68
Deathbringer		73	73	73
Deuteros #		99	99	99
Dick Tracy #		81	81	81
Die Hard #	[illegible]	65	65	[illegible]
Dirty Harry Calahan	43	73	73	73
Dragon Flight	49	[illegible]	85	85
Dragons of Flame #	41	65	65	63
Dynasty Wars #	39	65	51	73
F Swat	36	65	65	
Earthrise				89
Eco Phantoms		73	73	
Ekstase #		57	57	57
Elvira #		77	85	85
Enchanted Land		73	73	
Epic		81	81	
F-16 Comb.Pi. 428 #	41	65	65	65
F-19 Stealth Fighter #	51	85	99	97
F 29 Retaliator #		69	65	73
Final Battle		73	73	
Fire & Brimstone		73	73	
Firepower	46	73	73	
Fanatron	41	57	57	
Flight of Intruder EGA		95	95	95
FS ATP Boeing				113
Flimbos Quest	39	65	65	
Flood		73	73	
Full Bijou #	57	81	81	81
Future Classics		73	73	
Future Basketball		65	65	
Gates of Dawn		73	73	81
Geisha (Erotomas. 2) #		69	69	73
Godfather	43	73	73	
Gold of Aztecs		65	51	65
Gremlins 2	41	53	53	73
Guns & Butter Glob.D. #				[illegible]
Gunship #	57	65	65	95
Hammerfist	42	45	45	
Heart of China #				[illegible]
Heroes Quest (1M) #		99	99	99
Horror Zombies		68	68	68
Imperium 2020		73	73	
Indiana Jones Adv. #		73	73	81
Indy 500 Race #		73	73	73
Infestation #		65	65	69
Int. Soccer Challenge	57	73	73	73
Impelgice Graffiti #		61	47	61
Intern. 3D Tennis	38	73	73	
Intruder Adventure	73	73		
Invest		65	65	73
Italy 90 Soccer #	49	51	55	73
Jenseits von Indien		73	73	73
Judge Dredd 2	43	73	73	
Jupiters Masterdrive		81	81	
Keep Up Jones #				97
Khalaan #		73	73	73
Kick Off Player Man.		51	51	
Kick Off 2 (1M) #	39	65	65	65
Kings Bounty #	57	81		81
Kings Quest 5 #				[illegible]
Klax #	41	53	53	62
Knight & Fight	43	73	73	73
Knights of Legend	51	77	77	77
Last Ninja 2		65	65	[illegible]
Legend Billy Boulder		69	69	69
Legend of Faerghail #		73	73	81
L. S. Larry 3 (1M) #		99	[illegible]	[illegible]
Lemmings #		73	73	73
LHX Attack Chopp. #		99	99	99
Life & Death #		65	73	68
Line of Fire	41	73	73	
Loopz #	41	57	57	73
Loom #		81	81	81
Lord of the Rings #	73			[illegible]
Lords of the Sea		73	73	
Lotus Esprit Challenge		73	73	73
Magic Fly (1M)		73	73	
Manchester United #	39	65	51	65
Manix		73	73	
Masterblazer		73	[illegible]	
Midnight Resistance	41	69	69	
Midwinter #		73	73	[illegible]
Moonshine Racer #		73	73	73
Monty Pythons #	41	51	57	73
Nam 1965-1975 #		73	73	73
Narc #		69	69	76
Necronom	43	73		
Night Hunter #		73		73
Nightshift #		65	65	73
N. Y. Warriors (1M)		89		
Ökolopoly by Vester #			81	144
Off Road Racer	42	65	65	73
Oils Well #				97
Operation Stealth		65	65	65
Oriental Games #		73	73	73
Outlands #		73	73	73
P-47 Thunderbolt #	36	65	65	65
Panza Kickboxing #		81	81	81
Paradroid 90		73	73	
Pirates	51	68	65	73
Planet Robot Monst. #	41	51	53	69
Plotting Puzzle		73	73	
Pool Radiance (1M) #	62	65		65
Populous #		65	65	73
Powermonger		73	73	
Prince of Persia #		73	73	[illegible]
Projectyle		73	73	
Prophecy Viking Child		68	73	73
Python #	43	73	73	73
Q8 Ralley Ford	49	65	65	65
Q-Ben		73	73	
Ra Strategie	41	57	57	65
Railroad Tycoon #		97	97	103
Ram Rod		65	65	
Rats #		73	73	
Rat Pack #	65	73	73	73
Reach for the Sky #		73	73	73
Reederei	38	59	47	
Resolution 101 #		65	65	65
Rick Dangerous 2	39	73	73	73
Riders of Rohan		68	73	73
Robocod	40	66	64	73
Robot Commander		59		61
Rod-Land	43	73	73	
Rorkes Drift		73	73	
Rotator #		73	73	73
Saint Dragon		[illegible]	65	
Samurai #		73	73	81
Sarakon	41	69	69	
Secret Monkey Isl.		81	81	81
Secret Silver Blades #	65	81		73
Search for King #				73
Shadow Warriors	[illegible]	65	53	73
Sherman M4 Tank #		73	73	73
Silent Service 2 #				93
Sim City #	41	69	69	73
Sim Earth #		88	88	95
Simulcra		73	73	
Skulls & Crossbones #	36	65	65	65
Sly Spy Secret Agt.	39	69	53	
Snow Strike	41	69	69	
Sonic Boom	39	65	65	
Space Rogue (Elite 2)	[illegible]	[illegible]	73	77
Special Crime Inves.	41	69	69	
Speedball 2		73	73	73
Starblade #		65	65	73
Star Burner				73
Star Command	65	[illegible]	73	89
Star Control #		73	73	73
Star Trek 5 #		65	65	81
Starflight	41	65	65	
Starflight 2 #				65
Spirit of Excalibur #		73	73	73
Street Hockey #		73	73	73
Supremacy #		81	81	97
Suzuki Team		73	73	
Team Yankee		73	73	73
Teenage Mutant Ninja		81		73
Tempus		103	103	103
Tennis Cup #		73	73	73
The A-Team		69		69
The Colonels Bequ. #		95	[illegible]	99
The Keep		73	73	
The Light Corridor #		65	65	73
The Lost Patrol #		65	54	81
The Power Puzzle		73	73	73
The Teller		73	73	
Tie Break Tennis	41	[illegible]	65	81
Tilt	42	63	63	
Time Machine	42	73	73	
Time Racer		73	73	73
TNT Compilation	53	73	73	
Total Recall	41	73	73	81
Treasure Trap	42	73	65	
Turrican	41	57	57	
TV Sports Basketball	65	77	77	
TV Sports Football	55	77	68	85
Twin World #		73	57	73
Ultima 6 #	66	86	86	86
Univers. Mil. Sim. 2 #		73	81	73
U.N. Squadron	43	73	73	
Unreal		81		
Vaxine		73	73	73
Vendetta	39	73	73	
Venom Wing		73	73	
Venus Flytrap (1M)		51	51	
Voodoo Nightmare		65	65	
W. Gretzky Ice.H. (1M)		59	65	68
War Global Dom.				81
War Jeep		73	73	
Warhead		65	65	
Welltris #		69	69	69
West Phaser + Gun #		96	96	96
Wheels on Fire	53	53	53	
White Shark		68	68	68
Wildfire #		73	73	85
Wingleader			85	97
Wings FS (1M)		73	73	73
Wings of Death		73	73	
Wolfpack #		[illegible]	95	85
Wonderland (1M)		77	77	90
World Boxing Man.	42	51	57	73
Wrath of Demons		73	73	
X-Out	41	57	57	
Xiphos	42	73	73	73
Yolanda		65	65	
Zak McKracken #	57	73	73	73

Aber klar doch!

Wir haben noch sehr viel mehr Spiele, als daß wir alle auf dieser Anzeigenseite vorstellen könnten. Fordern Sie bitte unsere vollständige Liste mit allen unseren Spielen für Ihren Computer Typ an (64er, Amiga, ST oder PC): Ihre FUNTASTIC Liste kommt brandneu alle 6 Wochen – und zwar kostenlos.

Einige Titel dieser Anzeige sind angekündigt für die nächsten 6 Wochen – die neuesten Spiele sollten Sie jetzt sofort reservieren. Auslieferung nach Bestell-Datum.

Bei uns kommt täglich neue Ware und alle Spiele, die bei anderen Versendern angeboten werden, gibt's bei uns auch. Deutlich billiger – oft auch schneller. Bestelleingang + [illegible] = Versandtag (Falls ab Lager verfügbar)

Preisänderungen + oder -, Irrtümer und Teillieferungen sind immer vorbehalten.

Wir liefern ausschließlich (bitte keine Schecks, keine Überweisung) per Post – per Nachnahme + DM 8 und gerne auch ins Ausland ([illegible] u.a.) + 4% dt. Steuer + DM [illegible]. In die 5 neuen Bundesländer können wir leider nur per Bar-Vorkasse liefern. Listenpreise zuzügl. DM 6.

Drucklegung: 14. 10. 90 für pp. Alle vorigen Anzeigen- und Listenpreise sind hiermit ersetzt.

FUNTASTIC ComputerWare

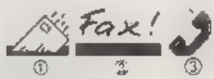
Die Auswahl komplett - alle Preise o.k. - Und der Service super. Wo gibt´s mehr ?

Nur die besten Originalspiele der guten internationalen Marken, Viele mit der deutschen Anleitung. Alle mit voller Hersteller Garantie.

Bestellungen sind jederzeit möglich. Auftrags-Annahme täglich live ab 10-12.30 und 14-17, Fr. bis 15 Uhr. Zu allen anderen Zeiten (z.B. abends oder an den Wochenden) gibt's telefonischen Bestell-Service. Sprechen Sie bitte besonders deutlich, Wo nötig, sollten Sie buchstabieren.

Vielen Dank

FUNTASTIC
ComputerWare
Fachversand GmbH
Postbox 14 02 09
Müllerstraße 44
D - 8000 Munchen 5
Tel. 089 - 260 95 93
Fax 089 - 268 138



Sicher per Karte oder Brief
Schnell per Telefon oder Fax

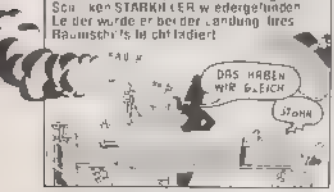
STARKILLER

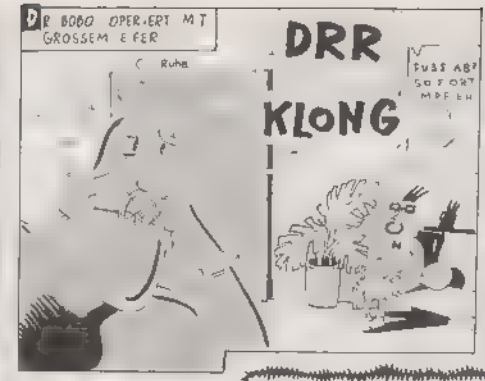
ZEICHNUNGEN: RUDOLF DOVEC • TEXTE: REINHARD LEUNGNER

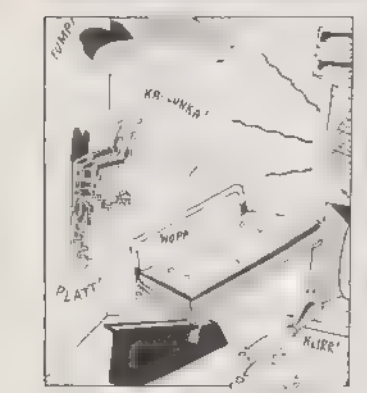
Rent an Unhold GmbH Folge 5

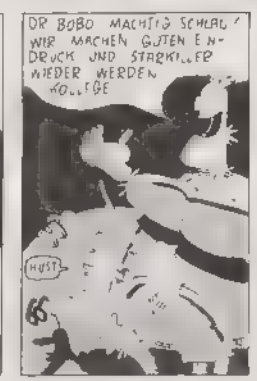
Sag niemals nie

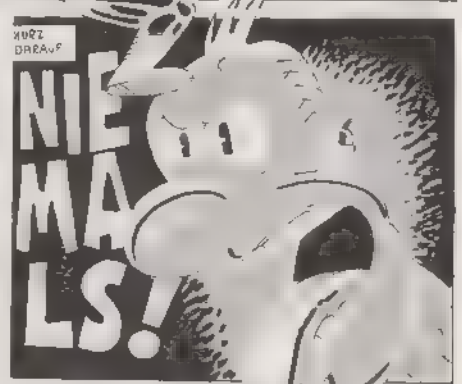
Traktor und Dr. Bobo haben den legendären Schurken STARKILLER wiedergefunden. Leider wurde er bei der Landung ihres Raumschiffs leicht radiert.











NEIN NEIN! ICH FÜHRE EIN RUHIGES BESCHAULICHES LEBEN ZAHLE JEDEN TAG MEINE GRASHALME UND FÜTTERE MEINE KLEINEN LIEBLINGE **NICHTS** IN DIESEM UNIVERSUM KANN MICH DAZU BEWEGEN MIT EUCH UNSOLIDEN GESTALTEN WIEDER PLÜNDERND DURCH DIE GALAXIS ZU ZIEHEN!

STARKILLER WILLKOMMEN AN BORD!

WANN GIBTS FÜTTER?

DENKEN SIE AN DIE DEELLE BEFRIEDIGUNG DIE

NEIN!

KÖNNEN MACHEN MACHT G VIEL MOOS UND

NEIN!

MACHEN SIE DEN LESERN DIESER SERIE EINE FREUDE UND

NEIN!

ICH BIN EIN **ANGESEHENER AGRAREXPERTE** AUF DIESEM SCHÖNEN PLANETEN UND WÜSSTE NICHT, WARUM ICH DIESEN LEBENSSTIL ANDERN SOLLTE!

ABER ABER

STARKILLERCHEN

KLOPF KLOPF

ENTSCHULDIGEN SIE

...SIE SIND DOCH DER ANGESEHENE AGRAREXPERTE DER VORGESTERN IM GARTEN TV SEIN REZEPT FÜR EIN NEUES INSEKTENVERTILGUNGSMITTEL VORGESTELLT HAT?

GEWISS

HATTEN SIE DIE FREUNDLICHKEIT DIE RESULTATE IHRER MIXTUR ZU BEGUTACHTEN?

BOTZ!

FINK!

IN NATURWISSENSCHAFTEN WAR STARKILLER SCHON IMMER ETWAS NACHLÄSSIG

KAUFEN SIE SICH EINE GROSSE FLIEGENPATSCHE

EINE **SEHR** GROSSE"

AM BESTEN GLEICH **ZWEI**!!!

DA SIE JA NICHT MIT WOLLEN, KANN ICH IHNEN NUR ALLES GUTE WÜNSCHEN

EIN SCHÖNES WOCHENENDE NOCH!

DIES IST NICHT DER MOMENT FÜR SPITZFINDIGKEITEN!!

WIR WOLLEN MAL NICHT SO SEIN

UFF

FORTSETZUNG FOLGT...

POWER PLAY CONTACT

Wollen Sie einen gebrauchten Computer verkaufen oder erwerben? Suchen Sie Zubehör? Haben Sie Software anzubieten oder suchen Sie Programme oder Verbindungen? Der Power Play Contact bietet Ihnen die Gelegenheit, kostenlose private Kleinanzeigen bis zu 4 Zeilen Text in der Rubrik Ihrer Wahl aufzugeben. Und so kommt Ihre private Kleinanzeige in den Power Play Contact der **Februar-Ausgabe** (erscheint am ... 91): Schicken Sie Ihren Anzeigentext bis zum 29. November 90 (Eingangsdatum beim Verlag) an Power Play. Später eingehende Aufträge werden in der **März '91-Ausgabe** veröffentlicht.

Am besten verwenden Sie dazu den vorbereiteten Coupon auf S. 122

Bitte beachten Sie: Ihr Anzeigentext darf maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben betragen

Der Verlag behält sich die Veröffentlichung längerer Texte vor. Kleinanzeigen, deren Text auf eine gewerbliche Tätigkeit schließen läßt, sowie Anzeigen unter Postlagernummern werden nicht veröffentlicht.

Private Kleinanzeigen

C64/128

Wer tauscht Rings of Medusa kpl. dt. orig. Disk gegen F16-Combat-Pilot oder Sim City mit d. Anl.? Ruft an unter Tel. 09122/78886 Daniel ab 18 Uhr

Verkaufe »Hostages« original auf Disk. Preis 25,— DM Rainer Simon Tel. 05642/5800

Verk. C64, Floppy 1541, Datas., 44 Originale (u.a. B. Tale ½, Def. o. Crown) für 350 DM, D. Senftleben Martin Grunow Str. 14, 2410 Mölln

Verkaufe C64 Floppy 1541 Final Cartridge II Disketten Box und Bücher für VB 350 DM. Neuromancer 25 DM. Tel. 089/756250 Stefan

Verkaufe C64 + Floppy + Datasette f. DM 300,— A. Schüller, Spichernstr. 71, 4100 Duisburg 12 Tel. 0203-438525

Verkaufe PD-Soft für C64. Informationen gegen 1,50 DM Rückporto bei Matthias Hollkamp, Esselsiedlung 5, 4236 Hamminkeln 1

Suche Tips und Tricks für Maniac M. sowie Pläne und Komplettlösungen. Schickt an Peter Piesko Hauger Kamp 2?, 4420 Coesfeld. Der 1. Einsender erhält eine Spieldisk (garantiert)

Verkaufe C64 + Floppy + Diskettenbox + 60 volle Disketten wie z. B. Kabal, Kick off. Angebote an A. Tel. 02533/801773, VB ca. 4800 S

Dringend »Kolonialmacht« für C64 gesucht (original). Alfred Kratochwill, Badensche Str. 49, 1000 Berlin 31 Tel. 030/854571

Suche Power Play von 5/90 + verkaufe Originale Max. Tie-Break Rainbow Island oder tausche. Francis Marotte Schoppen 22 B-4770 Amel

Verk. Originale: Alle AD&D-Rollenspiele War of Lance Sentinel Fun Power Boulder Const. Kit Gauntlet Fist 2 Cholo Pro 5 Tr. Comp. Tel. 0721/81?994 Peter

Verkaufe C64 II Floppy 1541 II Farbmon. 1802 Final Cartridge II 9 Originale und Zubehör. Disks für 1150 DM Tel. 07243/90484 (mögl. Nähe Karlsruhe)

Verk. C64 Originale: B. Road Drive je 20, Super Star Soccer 15, Super Sprint 15, alles Disk u. v. m. auch Kass. Tel. 05303/96304 (Lars)

Spitzenspiele für C64 ab Band je 20. Last Ninja + II, 2D Eidolon, Hawkeye, Nightshade u. a. Liste gegen Porto von M. Rieder, Hindenburgd. 43, 1000 Berlin 45

Verk. f. C64 Dr. 873 Zak McKracken Dragon Wars je 25, Hostages Dragon's Lair (je 15), BT1 Marcor je 10, Tel. 07231/69097 (Mo-Fr 18-20 h)

Striker is searching for new hot contacts! If your stuff is older as 1-2 months, call 02520/382 (Michael) C-64

Verk. Orig. Micropr. Soccer, BT 1/3, Dragon Wars, Champ. of Krynn, Red Storm Rising, je 30 DM, GP Circuit 25 DM B. Ludwig, Kirchensteine Str. 226, 8034 Germering

Biete C64 II + 1541 II + 140 Disks mit 2 Boxen + Reset + Action Replay + v. Literatur + Druckerinterface usw. alles 100% o.k. für 700 DM VB. Tel. 0634 /53362

Verk. C64 II, Floppy 1541, Datas., Maus M1 Final Cart., Freeze-Machine, Abdeckhaube, Diskbox, Scartkabel Preis 400 DM Tel. 05251/22523

Striker is searching for new hot contacts. If you stuff is not older as 1-2 months call 02520/382 Michael C-64

Verkaufe Curse of the Azure Bonds Original für 35 DM Tel. 07161/4366 von 17-20 Uhr (Jochen)

Verkaufe neueste C64-Soft. Eine 12seitige Liste kommt gegen 1,50 in Briefmarken. Ralf Nowakowski, Ziegelwiesenstr. 28, 8372 Zwiesel

Achtung! Super-Einstiegspaket
Verkaufe 128D mit Sta. LC 10C mit ca. 200 Disks und viel Zubehör. Interesse? Ruf an unter Tel. 06135/2969

Grafik-ROM II ★★ Grafik-ROM II
Suche Grafik-ROM II für Commodoredrucker MPS 801, zahle bis 40 DM (teilbarfrei). Tel. 05252/762 Marcus, ab 18.00

Verkaufe C64 Software Bard's Tale I 25 DM, BT2 40 DM, Turrican 30 DM, Starflight 35 DM, Ultima 3 15 DM, Driller 20 DM, Sterne wie Staub 45 DM, Romuzak, Rings of Medusa 50 DM. V. Heid, Auf den Höfen 3, 3472 Beverungen Tel. 05275/326

Suche C64, 1541 3 und 5¼ Disketten evtl. Monitor und Drucker günstige Angebote an A. Reiss, Donaustr. 19, 7802 Gottinadingen

C64 Suche gute Grafikartisten, nicht nur Logos für echt coole Grafikdemos. Tausche auch Legal Stuff, call Swiss, CH-Tel. 056/432326, Joe

Suche Vermarkter für mein Userprogramm Trickkiste 64/Nr. 2. Preis inkl. Versand ca. 10 DM/65 öS. Hannes Mosera Chenseestr. 54 A-6200 Jenbach

Verkaufe und tausche neueste Software für C64 Disk. Antwort garantiert! Schreib also an Mario Neukirch, Nordholzerweg 33, 2859 Nordholz

Verkaufe C64-Originale (Disk): Trap, Starglider 10 DM, NS-Inferno, Gauntlet II, Metrocross (je 20 DM) suche Gameboy-Module! Tel. 08671/20252

Lernsoft f. C64 (Disk): verkaufe Lateintest mit Vokabeltrainer. 3 Disks für 60 DM. Suche billige Gameboy-Module! Tel. 08671/20252

Suche Tauschpartner für alte und neue Games (C-64) neueste Games, Red Storm Rising von Lord, Kick off I + II, North + South usw. Ruft an bei Richard Tel. 07954/2458

Verkaufe defekten C64 (80 DM) + Hawkeye (30 DM) suche Secrets of the Silver Blades + Kiaz Tel. 05025/1756 Marcus

Verkaufe C64 II + Floppy 1541 + 70 Disks + 3 Originale + Joy für 400 DM schreibt an Mathias Wasn, Friedrichshöh 2, 2361 Todesfelde Tel. 04558/386 (Mathias)

Verk. C64 II + Floppy 1541 + Grünmonitor + Datasette, Diskbox + 80 Disketten + Joystick für 650 DM Tel. 07121/354200 Anrufe erst ab 18.30 Uhr

Suche Pal and Battle Chess für C64 Angebote an Bjorn Müller Römerstr. 1, 7630 Lahr

Suche das Original zu The Bard's Tale II mit Anleitung, Referenzkarte und Codes, möglichst in der Nähe von 6900 Heidelberg Tel. 06221/720930 zahle bis zu 25 DM

Biete Kick off II und Great Courts (Kass.) suche Sim City und Sex. ?? Tausch auch einzeln. Alex Mette Erzbergstr. 18, O-6500 Gera

Verk. C128 für DM 240, Farbmonitor 1901 DM 310,— BTX-Modul II Vers. 3.8 DM 140,— Tastatur für C128D DM 45, Datasette DM 20, 2 Joyst. + Maus für DM 35 Tel. 0228/254082

Verkaufe C64 (neue Tastatur), 1541, Joy, 70 Disks, Diskbox, Action Repl. MK6, etc. Jan Krämer, Sperberweg 32, 5144 Wegberg-Merbeck Tel. 02434/4150 Jan

Verk. orig. Games für C64 u. a. auch Silkworm und Fim. Kostenlose Liste an Dirk Rust, Aschaffenburger Str. 14, 2800 Bremen 1 Disk u. Tape

Verkaufe C Plus 4 + Data + Zub. + div. C64-Games (z. B. Bozuma) Tel. 02?6?/580034 (Helmut) suche 100% Pirates Original C64 Disk mit Anleitung

PC-Originale: A10 Tankkiller, LHX Attack Chopper je 50 DM oder Tausch gegen Sil. Service 2, Flight of Intruder. M. Ziegler Tel. 097?/99028

Suche Public-Domain, Demos und Musik für C64. Tausche auch! Henning Peters, Am Hulsberg 37 a, 2800 Bremen Tel. 04?/ ??50?

Verkaufe C128D mit Zubehör, es lohnt sich. Frau Heinrich Bernhard Lichtenbergstr. 2, 7500 Karlsruhe Tel. 0721/862422

C64 Schweiz C64
Verkaufe orig. Spiele und Anwender z. B. Tie-Break, Rings of Medusa, Kiaz, Wings of Fury CH-Tel. 064/613659 nur CH!

Gesucht Gesucht Gesucht
Suche Battle of Napoleon und Strategiespiele. Angebote an Tel. 06021/8494 Sebastian zw. ?? nur Originale!

Verkaufe C64 + Philips-Monitor, Datasette, Resetschalter, 2 Joystick, Spiel + Jahr alt, Abdeckhaube 470,— DM Tel. 02224/2715, Koch ?? Uhr

Tausche die C64er Originale Starflight, Champions of Krynn, Star Wars Trilogy gegen die Amiga-Version, zahle auch zu. Inkl. 20 DM, Tel. 07251/2148

Verkaufe C64 + Floppy 1541 + Diskettenbox, Locher, 1 Joystick und Zubehör für 300 DM (alles 1 Jahr alt und 100% o.k.), Markus Buch. Tel. 02325/791084

Suche C64 Computerfreund, mit dem ich tauschen kann. Ruft an unter Tel. 02564/31794 ab 3 Uhr bis bald!

Verk. C64 + Floppy + Monitor + viel Zubehör, Literatur + 100 Disk + Module. Jan Kozinc Zitzenb. Str. 76, 5910 Kreuztal 4 Tel. 02732/3940. 550 DM VB

Verkaufe C64 + 1541 + Universum Farbmonitor + Diskbox (20 x 5¼) + Magic Disks + Leerdisks. Angebote an Hansi Griesshuber Tel. 089/7145390

Verkaufe C64 + Floppy 1541 + Speeddos + Sound Digitizer + 80 Disks für VB 350,— Tel. 02443/2525 (Daniel)

Verkaufe C64 + Datasette (530) + Floppy 1541 + Disketten + Box + 2 Joysticks + Kassetten, ca. 670,— DM mit Originalverpackung, 1 Jahr alt. Tel. 05622/6643, Mo-Do 15-18 Uhr

Suche dringend Pläne & Tips zu Bard's Tale 3! Wer hilft mir? Andreas Rieß, Albert-Hößler Str. 4, O-1130 Berlin

★ ★

Verkaufe FRZ-Lernsoftw. Etudes Françaises 2, 3 einzeln je 45,— NP 70,— oder zusammen für 120,— und Test Drive II für 25,—. Tel. 088/344425

Tausche CPC6128 mit Monitor, Spielen und einem Joystick gegen C64 mit Monitor und Floppy (egal ob alt oder neu), Tel. 02667/1249 ab 17 Uhr

Suche das Spiel »War in the South Pacific« Disk. Original versteht sich. Tel. 04101/67322, ab 20 Uhr. Matthias

Verkaufe für C64/C128 wenig gebrauchten SFX-Sound-Sampler für 170 DM VB, Tel. 06252/67620, ab 17 Uhr. Andreas verl.

Suche »Police Quest« und Amazon Adventure für C64. Preis VB — Original — Stefan Heinemann, Dannenbuschweg 7, 2900 Oldenburg O.

S.O.S
Suche Elite (original) zahle bis 40 DM Tel. 04068/2710
S.O.S

Achtung:

Wir machen unsere Inserenten darauf aufmerksam, daß das **Angebot**, der **Verkauf** oder die **Verbreitung** von urheberrechtlich geschützter Software nur für Originalprogramme erlaubt ist.

Das Herstellen, Anbieten, Verkaufen und Verbreiten von **»Raubkopien«** verstößt gegen das Urheberrechtsgesetz und kann straf- und zivilrechtlich verfolgt werden. Bei Verstößen muß mit Anwalts- und Gerichtskosten von über DM 1000,— gerechnet werden.

Originalprogramme sind am Copyright-Hinweis und am Originalaufkleber des Datenträgers (Diskette oder Kassette) zu erkennen und normalerweise originalverpackt. Mit dem Kauf von Raubkopien erwirbt der Käufer auch kein Nutzungsrecht und geht das Risiko einer jederzeitigen Beschlagnahmung ein.

Wir bitten unsere Leser, in deren eigenem Interesse Raubkopien von Original-Software weder anzubieten, zu verkaufen noch zu verbreiten. Erziehungsberechtigte haften für ihre Kinder.

Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffentlichen, die darauf schließen lassen, daß Raubkopien angeboten werden.

Private Kleinanzeigen

Private Kleinanzeigen Private Kleinanzeigen Private Kleinanzeigen

C64 Suche Tauschpartner für Games, Drucker-News Anwender, nur Disk & Orig. habe Flimbo's, Turrican, My + H, Hammer Fist und ... Lars Freyer ...mzter Str. 8, O-6502 Gera

Verkaufe orig. Superski, Icehockey, Pink Panther, Football Manager 2 für C64, habe auch Amigasoft z.B. Atomix, Dragon Flight Tel. 07142/43387 ab 16.00 Uhr

Achtung! Suche alle möglichen Spiele für den C64. Meldet Euch bitte nach 19.00 Uhr unter der Tel. 02056/2079...

Suche Power Play ...88 bis 12-88 und 1-89 im Topzustand. Preis nach Vereinbarung. Pirtz Alex D. Koberergasse 5, A-914 Eberndorf Austria

Tausche C 128 + 1571 + 120 Disk + 2 Joy + Box + Maus + Data + Kassette + Box gegen A500, bitte ruft an unter Tel. 02307/4906, Michael Vogel, Mersch 10a, 4708 Kamen

Suche für C64 die Floppy 1581 oder 1571, muß 100% o.k. sein, wenn möglich mit Handbuch ruft an unter Tel. 07746/2507 Alexander

Verk. C64 Floppy 1541 + Ventilator, Farbmonitor, Taran vision Ex + jede Menge Literatur für zus. nur DM 750 Andreas Kolboom Tel. 06...2/8853

Public Domain verschenke PD-Soft Liste gegen DM Rückporto Martin Krug, Landwehr 1, 4230 Wesel

Suche zuverlässigen Tauschpartner für Disketten für den C64. Schickt Liste an Tobias Hahn, Auf dem Feldgraben 7, 4600 Dortmund 13

* C64 * Suche Tauschpartner habe Topgames schreibt an Daniel Maksant, Kirchstr. 66, CH-3084 Wabern Schweiz

Verkaufe 20 C64-Originale + Grafikdiskette + 45 Leerdisketten + 3 10er Boxen Bücher für 300 DM auch einzeln Tel. 05324/7658

Suche Tauschpartner Only Disk. Suche TV Sports-Basketball, Klax, Kick off 2 usw. 100% Antwort. Andreas Brecel, Kronenstr. 8, 7528 Karlsdorf-Neuth.

Suche Anleitung und Landkarte von Pirates! Angebote an Marc Erk, Lehmengrubenweg 12, 752 Dettenheim 2

Suche Floppy 1541 o. 1541- für C64 preiswert zu kaufen. Angebote an René Goldhammer, Neue Str. 23, O-472 Abberode Tel. 200

Verkaufe 10 Originaldisk: R-Type, IO, Alien Syndrome ... für 120 DM. BTX-Modul II für 80 DM. Dataphon s21d für 80 DM. Tel. 05654/1766 ab 18 Uhr

* * * Hilfe * * *
Suche Gunship F 16 Combat-Pilot auf Disk für C64. Angebote an J. Papendieck, Gartenstr. 4, 3106 Eschede

Verkaufe C64 orig. The Untouchables, Jss John Young, North-Sea Inferno, alles 100% je 18 DM Tel. 02710/28530

Suche Floppy 1541 für C64 + um 100 Disketten zahle bis zu ... DM schreibt an M. K... Visnova 6, CSFR-83101 Bratislava TCH

Verkaufe C64 + 1541 + Datasette + Final Cartridge II + ca. 100 Disk mit Box + Originalspiele Fish, LCP, Druid, Microp. Soccer alles 100% FP 400 Tel. 05514/3084

Verkaufe C64 + Floppy II 1541 + 35 Disks für VB 900 DM Tel. 02334/41378 Hagen 5 ... Joystick

Suche ... Dirk Bursi Nibbler V1.9 nur Original für C64 zahle bis 25 DM. Andreas Hink Tel. 0228/453698

Verkaufe ... C64 Datasette mit 3 guten Orig. + C64 II Abdeckhaube + Resetsch... für 60 DM! Jan Brinkmann Tel. 05208/7652 ab 13.30 Uhr

Verk. alte C64 + orig. Floppy 1541 Datasette + 30 original Spiele für nur 800,— DM Tel. 05282/7131 Andreas

Verkaufe C64 mit Floppy 1541 und 4 Originalen und ca. 60 Disketten VB 500. Tel. 02254/1516

Verkaufe C128D mit viel Zubehör, Disks, Joystick usw. würde auch tauschen gegen Amiga. Suche Amiga 500 günstig, Tel. 0821/82698 Timmy

Suche Tauschpartner (Disk. Bitte ruft mich mal an. Markus Lang, Tel. 07332/5812 Mittwochs zwischen 9.15 und 20.00 Uhr

Verkaufe C64 + Floppy 1541 II um 2000 ÖS inkl. Spiele und Joysticks schreibt an Martin Ogris, Rossnig 32, A-9170 Ferlach

Wer schickt mir kostenlos Tips, Tricks und Tools für C-64 und für Spiele für C-64. Lars Dickhoff, Massowerstr. 7, O-1136 Berlin

Österreich C64 Österreich C64
Hilfe, suche dringend Mr. Heli für C64 Diskette (nur Originale) biete dafür Scramble Spirits, D.H.A.T.E.D., Enduro Racer D. usw. (nur Originale) Ruft schnell an ab 15 h A-Tel. 02236/612764 Ag. 235 Wr. Neudorf, Wardensweg 2 Austria

Suche Lösungswege für Rollenspiele am C64. Danie Frankenderfe, Burggasse 4, A-7081 Traundorf Tel. 02682/6789

Verkaufe C64 II mit Monitor, Drucker, Floppy, Datasette, Maus, 50 Disketten, 20 Kassetten, 2 Module, Bücher, original Software, weiter Zubehör Tel. 06894/7719

Suche die Spiele Kick off 2 und Player Manager ... zahle 20 DM pro Spiel Tel. 040/5274877 2000 Hamburg 62 Danny

Verkaufe C128 ... 1570 + Final Cartridge 3 für 410 DM, weiteres Zubehör, Spiele, Geos usw. Liste bei Carsten Hirte, Gartenstr. 11, 842 Mindelstetten

Verk. C64 II, Floppy 1541 II, Infrarot-Joystick, Datasette, 14 original Disks, Batman, R-Type, M. Soccer, 40 Leerdisks, Zeitschriften VB 650 Tel. 07156/2500 André

Verkaufe originale Curse of A.B., F 19 Stealth, Secret O.S. Silkworm, Mail Order M., Pool of Radiance für je 35 DM Tel. 05 01/2866 ab 15 Uhr

Achtung verkaufe Top-Games für den 64er Liste gibt's für ... DM Rückporto Bringmann ... S. de Marco Schießstr. 42, 6000 Frankfurt 90

Verkaufe für C64 die allerneuesten Games günstig. Liste anfordern bei Christian Harth, Hochheimerstr. 11, 6214 Hattersheim 2

Verk. C64 Originale Power Drift 20, Speedball Action 24 DM, Mobius 30 DM, Summer Edition Kass. 6 DM, Joystick Thunder 5 DM Tel. 0641/8...64

Verkaufe Kampfmeister original für 40 DM, tausche auch Spiele. Tel. 05204/4679 (immer)

Verkaufe das Original Computerspiel Scarabaeus in Originalverpackung mit der Anleitung VB 50 DM. Volker Rust, Finkenweg 6, 6631 Ensdorf

Verkaufe das Superspiel Grand Prix Circuit für 20 DM Neupreis 39,95 DM Original Marcel Gelking, Köperstr. 40, 4424 Stadtlohn Tel. 02563/1603

C64 C64 C64
Spiele zu verkaufen! Savage 20 DM, Demon Stalker 20 DM, Mini Putt 25 DM, Star Paws 15 DM gibt's bei Michael Tel. 0851/5...282

Verkaufe Chambers of Shaolin 36 DM, Starflight 40 DM, Maus + Mousepad 25 DM, Emerald Mine 10 DM. Adresse Michael Maul, Semmelweisstr. 3, 8200 Wirsbaden 2

Verkaufe orig. Spiele für C64: Champions of Krynn (deutsch) DM 50,—, Double Dragon DM 30 Tel. 06185/2925, 18 h bis 19 h

Stop! Verkaufe C64 + Floppy 1541 + 64er Hefte + ca. 150-160 Disks + Ersatzteile mit Reset-Taste und einem Joystick VB 550 DM oder tausche gegen Amiga A500 Tel. 0241/30079

Datasette Commodore 1530 für 30 DM (fast neu) C64-Originale Leaderboard Golf Ex. Edition, Rev... (Kassetten, je DM 17) F. Johne, Pa... 15, 8046 Garching

Suche Tauschpartner, suche Spiele wie Xenomorph, X-Out, Klax, Cloud Kingdom, Hammerfist haben. Schreibt an W. Wunsch, Angerweg 6, 8859 ...dorf

Suche C64-Disks Originale Bard's Tale 2 + 3, Arkanoid 2, R-Type, Dragon Wars, Silent Service, Tennis, M. P. Soccer DM 20-30. Reinhard Schulig ... 2, A-2424 Zurndorf

Verkaufe C64, Floppy 1541, Monitor Grün, Handbücher u. VB 550 DM. Heiko Bannbold, Gartenstr. 7, 2155 Jork Tel. 04162/1445

Ich bin verzweifelt, denn ich komme bei Castle Master einfach nicht weiter. Bitte schickt mir Tips nach. Sascha Böttie, Hayomstr. 10, 4630 Bochum 1

Verkaufe C64 + 1541 + Farbmonitor + Originalspiele + Leerdisks 4 Jahre alt voll intakt! Angebote an Tel. 089/7145390 Hans verlangen, abends

Suche preiswerte Games für C64, besonders Denkspiele! Faire Angebote an Bernd Hahn, Hilgershöhe 21, 5600 Wuppertal 2

Suche C64-Disk Spiel "Das U-Boot" Tel. 0581/74414 Preis nach Vereinbarung. Nils

Verkaufe C64, Floppy und Drucker, Joysticks und Druckerpapier. Marcus Claas, Hauptstr. 83, 5093 Burscheid Tel. 02174/60333

Suche Clubmitglieder, monatliche Clubzeitung + Disk, keine Aufnahmegebühr! CCG M. Wellhausen, Karl-Gördeler-Str. 5, 4767 Geseke

Verkaufe C64 II + Floppy 1541 + 2 Originale (Disk) + Datasette mit Spielen. Bitte melden bei Stefan Brögener, Waldhornstr. 18, 5910 Kreuztal 3 Tel. 02732/21655

Verkaufe Power Play ... 87 bis 1/91 Topzustand massig Originalgames, z.B. My..., F16 CP, Vendetta, Gunship uvm. an Wochenenden Tel. 09531/6302 Eric

Tausche C64 II + Laufwerk + 5 Originale + 58 Disks + Quickjoy II Turbo + Lösungs- und Bedienungsanleitungen + Bedienungsbücher gegen Amiga 500. New Design Tel. 05261/...99

Verkaufe Matrixdrucker Seikosha SP 180 VC, 9 Nadeln, 100 Zeichen/s mit (NLQ) Tel. 06043/6... Preis 250 DM (VB)

Verk. orig. Strategiespiele Battlefront Russia, MC Arthur War, Amer. Civil War, Battle in Normandy, VB SE 60 DM (uvm.). Tel. 07425/7103 ab 19 Uhr

Suche Spiele aus Disk nur sehr gut erhaltene, lotterfreie Orig. nalo. mit der Anleitung für C64 ... Krause, ...straße 6, 2900 Oldenburg

Verkaufe Commodore 128D mit Farbbildschirm 1802 und 29 Disketten + Diskettenbox VB 800 Tel. 08062/...24

Suche Longplay aus der Zeitschrift 64'er Maniac Mansion und Zak McKracken jeweils 2 Teil ... zahle gut. Ruft an unter Tel. 05971/5850

PD-Soft für C64 Einsteigerangebot etwa 200 Disks, super Preise (geringe Unkostenbeitrag) Info gegen Rückporto bei PF 523, 5272 Wipperfürth Tel. 02267/6836 ...

Verk. Michael Spielesammlung 2/4 je 20 DM, suche Gamemaker, Shoot em up Construction Kit bis je 20 DM. S. Saltelkau, Döringworth 8, 2179 Neuenkirchen

Verkaufe C64 II und Floppy 1541 II, 16 Disks + Joystick + Datasette und 10 Disks zum Aussuchen 450 VB Tel. 0224 400654 nur Samstags von 10-13 Uhr anrufen

Suche Strategie- und Sportspiele für C64 zahle bis zu 20 DM. Sven Soess, Hortensienstr. 20 B, 1000 Berlin 45

Verkaufe C64-Orig. zu Spottpreisen z.B. Champ. of Krynn 30 DM, Secret of the S. Blades 30 DM). Liste gegen 1,— bei H. Schröder, Winterbergs 10, 8460 Schwandorf

Suche C64 II + Floppy 1541 II, VHB 200 DM, ohne Zubehör. Tel. 05...85/2388

Wenn Du Spitzenspiele auf Disk preisgünstig anzubieten hast, melde Dich unter Tel. 08141/94870 Armin, nur Originale

Suche dringend Spitzenspiele (nur Originale, Disk) Tel. 08141/94870 Armin, schnell Achtung nicht ... teuer

* Schweiz * Ich habe viele Games und den Plan von Zak McKracken. Wer sich interessiert schreibt an Domenico Standolli, Sperlerweg 3, CH-8052 Zürich

Verkaufe C 128D + 24-Nadel-Drucker (Seikosha) + Diskettenbox + Joystick + Leerdisketten. Tel. 0531/31732

Verkaufe Final Cartridge III um 80 DM. M. Lechthaler, Pontlatzstr. 51, A-6020 Innsbruck Austria

Verkaufe C64 II, 1541 II, Drucker, 2 Joys, 80 D...m Games, 6 Bücher, 16 64er, suche Kontakt zu Amigafreaks. An E. Müller, Dresdner Str. 101, O-9381 Niederwiesa

Verk. C64 + Floppy + 2 Diskbox mit Spielen und Originalen + Zeitschriften + Bücher + Joy. + Datasette + Reinigungsdisk, alles zusammen für 600 DM Tel. 0201/482099

Verkaufe C128 + Floppy + 100 Disks + Originale + Farbmonitor + Bücher, Basic ... 950 DM Michael Weyel Tel. 02775/8068

Verkaufe Klax u. Starwars (3.5p) ... je 30 DM schreibt an Bianca Schuberth, Lange Str. 34, 8620 Lichtenfels, nur Originale! (Für C64

Verkaufe C128D + Monitor 1901 + MPS 801, 2 Joyst., Mic Socc., Summer Edit., Wizball, Pirates u.a. VB 1300 DM Tel. 05503/709

* * * C64 * * *
Verkaufe Topgame Rainbow Island (Disk) für nur 25 ... Ruft an unter Tel. 0834 ...1737 ... Philip
* *

Suche für Legend of Faerghail: Wo ist Venn... der ... ich Edelstein, wo ist ???? usw. Tel. 02732/49642 nach 16.30 Uhr

Verkaufe Star LC 10 C 9-Nadel-Farbdrucker für C64 M. Hardcopy-Modul neu 3100 Schilling (ca. 400 DM)! Versand per Nachnahme! A-Tel. 0...6205/5...54

Verkaufe C64 II + 1541 II + Fin. Card III + 4 Joyst. + Abdeckhaube + Geos 2.0 + 50 Disk und viele Originale + Zubehör 600,— DM, in Laichingen Tel. 07333/385

Verk. C128D + Monitor 1901 + ca. 90 Disks + Datasette + Diskbox + Literatur + Zeitschriften + Locher + Joystick für 850 Tel. 02129/6966

C64 ... Bozuma (20 DM), Epyx 2... (20 DM), Oil Imperium (20 DM), Robocop (15 DM), Maniac Mansion (20 DM), The Bard's Tale 3 (20 DM) + Porto nur Vorkasse. Tel. 02553/1874 Ralf

Verk. C64 Hardcopy Modul für 50 DM und originale Kassetten Spiele (sehr billig), Infos unter Tel. 05... 2492 Michael

Verkaufe Originalspiele auf Diskette, schicke gern ... Thomas Weigert, Siebenbürgener Str. ... 8400 Regensburg

Verk. Final Cartridge 3, 6 Mon. Garantie, 70,- 2 dot C64 je 40,- Bücher, 300 PD-Disks Liste gegen 2,— bei H. Willmer, Anton-Carr-Ring 8, 6364 Florstadt 2

Suche Strategiespiele zu günstigen Preisen Tel. 0517.../8467

Suche Originale S. Edition, Sky or die, Power Play Hockey, Microsoccer, Zak McKracken, Speedball, Rainbow Islands, Timescanner, New Zeal. Story. Wolfgang Tel. 04791/12814

Verkaufe orig. Champ. Wrestling, Ironic Summergames, Wintergames, Worldgames suche Tauschpartner für Rollensp. A-Tel. 06541/469 (Chris)

Verk. Originalsoft B. Tale 1/3, Mars Saga, div. Epyx Spo... Pool of Radiance + weitere AD&D etc. Angebote ... an M. Hof, Joh. Daur Str. 23/2, 7015 Korntal

Verkaufe Originale Ultima V 30, Champ. of Krynn 45, Atomix (Kass. ...0) alle 100% o.k. (tausche auch Spiele), Stefan Pistor Tel. 09...7/884699

Verkaufe billigen C128D mit Originaldisketten (Maniac Mansion usw.) 2 Diskboxen, Joysticks, Final K. usw. A Tel. 05559/63588

Verk. C64 Originale (Disk) Imp. Mission 2, Danger Freak, 51 Sp. Basketball je 22 DM inkl. Porto Tel. 040/7123728 Alex suche P. Firestart 40)

Verkaufe The Bard's Tale III für 20 DM + Nachnahme Tel. 06271/5702

Verkaufe Originale: Rings of Medusa, R-Type, E. H. Soccer, Great Courts, alles mit dt. Anlt. alles auf Disk Tel. 05302/6291 (Andreas)

Verkaufe orig. Bard's Tale 2 ... 1. Neuromancer, Dragon Wars, Eis und Feuer, Guild of Thieves, Roland Bahr Tel. 02407/2827

Biete orig. Might & Magic 2 (40,—), Champions of Krynn 40 ..., Hillsfar 30 ..., Knights of Legend 35 ... die älteren Tel. 07133/15794 ab 17 Uhr, alles Originale

Verk. C128D + Farbmonitor 1901 + Star LC10-Drucker mit vie. Originalzeitschriften + Modul MK5 + Computerrack + Datasette ca. 1200 DM Tel. 0945.../3164 ab 19 h

Suche folg. Originalspiele: Sky or die, Rings of Medusa uva. verk. z.B. Ultima 2 + 3, suche auch alte ASM u. PP A. Schölfmann, Johnstr. 45 a, 8423 Abensberg

Suche Game-Tauschpartner in der Schweiz (u.a. F14 Tomcat, F16-Combat Pilot), Adrian Spörri, Durstnerstr. 55, CH-8340 Hinwil Tel. 01/9377100

Spottbillig! Verkaufe C64-Games zu Schleuderpreisen 1-5 orig. Disk nur an arme Schüler abzugeben. Meldet euch bei Reinhard Franz, Herbornerweg 6, 6349 Sinn-Fleisbach

Achtung! Verkaufe C-64 II, Floppy, Modul, 3 Orig., 2 Anwenderp. u. Zubehör (Abdeckh., Diskettenl.) 500 DM. Tel. 04173/7222

Tausche Gunship, Star Fighter gegen Projekt Firestar u. Redstorm Rising, suche auch Starflight, Bozuma, Bard's Tale III u.a. call 05403/...294

Verkaufe C128D 200 VB + 100 Disk, Floppy 1571 DM 200 VB, Mon. 1901 DM 400 inkl. Scart-Anlage, komplett + Bookware DM 800 VB. Patrick Braver, Tel. 02196/82849

Private Kleinanzeigen

C64/128

Suche original Hillsfar mit Anleitung und ohne Diskettenfehler für C64 biete 20-30 DM. Anrufe unter Tel 040/8803776 ab 15 Uhr

Hallo! Suche Tauschpartner für C64 aus Österreich an Christian Karsai Bahnhofstr 7 A-6130 Schwaz Tirol. Tel 05242/46802 ich schreibe 100%

Ich suche für den C64 die Spiele Kick off II Italy 90 Wings of Fury + II und Might and Magic und suche gleichzeitig wieder neue Tauschpartner habe sehr gute Games schreibt an Oliver Schindler Neuestr 49 a 3302 Weddel Tel 05306/4299 BRD

Suche Tauschpartner für C64-Software schickt Eure Liste an Weldy Dietmar A 4614 Marchtrenk Linnenstr 7 Austria

Verk. C64 II Floppy 1541 II Datasette 2 Joysticks 3 Module Bücher 200 Spiele + 70 Top Hits u.a. auch 100% ok VB 550 DM A Rai Hanns-Eisler-Str 58, O-1055 Berlin

Wer liegt Wo versch... oder verkauft billig Floppy für C64? Bitte melden bei Balugge Paul-Junius Str 53 O-1158 Berlin Tel 3723393

Suche Programmiersprachen für den C64 Angebote mit Preisangabe an Oliver Pilz Str der Marzger 62 O-5909 Wutha-Farnroda

Verk. C64 + Floppy 1541 + Final Cartridge 3 + Joystick + 120 Disketten + 2 Originale + Diskbox usw. schreibt an Andreas od. Tel CH-0043/2982/2775, ab 16 h

Verk. C64 II + Floppy 1571 + 2 Boxen + Disks + 2 Joysticks + Locher + Erweiterung 1764 (?) 512 KB + Mouse + Bücher 899 DM Volker Schauerle, Tel 07131/574843, ab 17 Uhr

Public Domain Software für C64-Disk Liste gegen 60 Pf Rückporto bei Marco Richle Berliner Str 77 2407 Sa..ol.

Suche Sim City für C64-Disk ihr erreicht mich unter Tel 04 43/5394 oder T Rudis Kohlhofswen 43 285 Langer

Verk. C64 II mit Floppy 1541 II 1 Jahr alt + 120 Disks + 2 Module + 5 Originale + Joy und Drucker für 800 DM/VB Tel 04922/1547

Verkaufe Space Harrier 2 Power Pyramids je 10 DM Tie Break 20 DM alle Disk und Mandragore Ten Great Games auf Kass je 10 DM Tel 08134/1768 fragt nach Patrick

Verkaufe Commodore-Monitor VC 1702 für 250 DM Tuner zum Ausbau zu einem Fernseher inklusive Thomas Jansen Auf der Eiche 5405 Alflen 6

Verkaufe Originalspiele alles Kassetten für C16 C64 zwischen 5 DM 10 DM ... Liste von Rita Zeyen Wattersir 10, 4000 Düsseldorf 1

Suche Kontakte zum Kauf o. Tausch für Games (orig.) tausche Invest usw. wende Thorsten Brochmeyer Schnellenberger Weg 5952 Attendorn 1

Verk. orig. Bard's T 1 2 3, Zak Hawkeye, linx ler, Worldg. Destroyer, Movie M., Champion Wrestling 15-35 DM M Kiemb. Post 1232 6760 Rockenhausen

Suche Tauschpartner für C64-Soft habe viele Sachen ruft an unter Tel 02941/41298, Sascha

Suche Tips für Maniac Mansion (C64 Version) und Zak McKracken Sven Mehrens Lerchenstr. 47 2887 Elsfleth

Verkaufe gebrauchte Originale vor allem Strategie- Rollenspiele. Anfrage Adresse: Andreas Bram, Vestenthal 34 A-4431 Haidershofen

Suche viele alte original Strategiespiele von SSI, PSS, etc. z.B. Carrier Force, Panzer Grenadier, Angebote an U. Thies, Nolkenweg 29 5308 Rheinbach

Suche Tauschpartner C64. Write to Dirk Guntermann Anton ... 3 5952 Attendorn 5 or call 02722/54960 100% answer

Verk. C64 1541 Data TV 2 Joy 7 orig. Disk 9 orig. Kass etc. Preis an M. Ladwig, Buchenstr. 60 CH-4142 Münchenstein tausche auch gegen Amiga 100% o.k.

Verkaufe C64 komplett mit Joystick und Disketten sowie Handbücher für 400 DM und noch ein Zusatzbuch Tel 06461/89547

Verk. C64 II + 1541 II + Datasette + Farbmonitor + 2400 Baud-Modem + NEC P6 + Action Cartridge MK V + 30 Disks für 600 DM nur vollständig! Tel 0921 43175 ab 22.00

Suche deutsche Anleitungen zu Rollenspiele und deutschsprachige Rollensp. + Adventure Angebote Andreas Grabner A. Franz-Schmidt Wg 29 A-8046 Graz

Verk. C64-Zubehör (Maus, Bücher, Originale) Liste bei S Schubert Savignystr 21 1000 Berlin 47. PS suche Kontakt zu C64-Besitzern in Berlin

Verkaufe Originale Cloud Kingdoms Ghostbusters 2 Heavy Metal auf Kassette für je 30 DM (C64) Christian Scherm, Von Thürheimstr 47 7912 Weißenhorn 2

Verkaufe Quickshot Roboterarm mit Zange, Schaufel, Magnet und Interface für C64 u 128 für Preis nur 90 DM Tel 07066/7903 (Michael)

Verkaufe C64 Floppy 1541 Monitor Handbücher und Programmdisketten für 550 DM VB Angebote an Hinik. Bartholdi Gartenstr 7 2155 Jork

* *
Dringend! Suche Silkworm für C64, nur orig. zahle bis zu 30 DM Tel 03431/71013
* *

Verkaufe C128D mit Floppy 1570/71 und Datasette mit Bücher für 400 DM ohne Monitor oder tausche gegen A500, Tel 06145/30188

Suche Elite nur Original Tausche gegen Fugger orig. oder Italia 90 orig. oder 20 DM G Wanke Nimrodstr 8 9080 Fürstenfeldbruck Tel 08141/5378

Verk. C64 + halbes Jahr alte 1541 II + Cartridge (neu 120 DM) + 70 Disks + Box + 2 Competitions Pro 450 DM (nur zusammen), Tel 02171/31356 ab 16 Uhr

Verkaufe 128D mit Datasette und 2 original Spielen 40 Leerdisk Bücher Staubschutz und 1 64'er-Sonderheft alles zus 800 DM Tel 06105/44245

C64 — Rings of Medusa original, deutsches Rollenspiel von SDG programmiert Dirk Hohkamp, Heideistr 2 4755 Holzwickede Tel 02301/13200

Verk. 3 Data Becker Bücher Textomat 80 Zeitschriften Spiele u. Begleitdisks, Joysticks u.a. Liste für 60 Pf bei A Reiss Donaustr 19, 7702 Gottmadingen

Suche original Spiele Great Giana Sisters Sky or die Pirates zahle 20 DM je Spiel Tel 0438/1208

Verkaufe C64 + Floppy 1541 + Datasette + Joysticks + Programme + Handbücher + Roboter VB 450 DM. Tel 089/723328 (Oliver Gieger)

Verkaufe Zak (20) Battlefeach (30) Epyx Action (20) Stealth Fighter 30) Indy Adv Amiga 30). North Sea Amiga 10) Champions of Krynn (PC 40), Tel 089/758739

Verkaufe Project Firestar für C64 für 40 DM bitte ruft an unter Tel 0741/22210 oder schreibt an Marc Blank Saline 27 7210 Rottweil

Suche C64-Games originale Disks Liste an Stefan Löffler Nußdorferstr 64 7770 Überlingen. d ingend!

* * * C128 D * * * + über 20 Originale Pirates Prof Firestart Last Ninja II Tetris Hillsfar), Preis nach VB, call: 06235/6360, ab 18 Uhr (Tom)

C64 Suche (orig. Games) Elvira, Ninja Spirit, Zombie, Cabal und Shinobi gebe bis 45 DM verk. außerdem auch R Type Soldier of Light und Emerald Mine 2 schreibe an Daniel Schwenkert Wörthstr 67 4712 Werne Stockum Tel 02389/52234 nur werktags von 15.00-18.00 Uhr

Suche Lösungsweg oder Tips für Maniac Mansion: Wo Schlüssel aus Kronleuchter und Frau aus dem Zimmer. Klaus Diete Kollig, An der langen Heeke 27 5860 Iserlohn Tel 02371/12138

Suche Simulations Strategie-Handels Rollenspiele + Adventures nur Originale mögl DTS VB 20-30 DM Angeb. an T Ramsel, Jägerstraße 8670 Hof/Saale

Verkaufe C64 mit Floppy Monitor Datasette 100 Disketten 55 Kassetten + 3 Joysticks + Maus + 2 Bücher + ... neueste Spiele für VB 450 DM Tel 02058/71985

Verkaufe PD-Soft Preis 50 Pf 1 DM gegen Rückporto kommt die Liste mit Kurzerklärungen, Adr.. Dirk Seidenstücker, 5200 Siegburg 1 Seidornweg 6 C64

Achtung C64 Disk
Suche AD&D Rollenspiele, auch Microprose Soccer ruft an unter Tel 0911/634466 Thomas

Verk. für C64 folgende Orig. Turrican X-Out Test Drive 2 The Untouchables, Chambers of Shaolin und Yuppies Revenge zu 25 DM Tel 0741/34290

Verkaufe C64 II (defekter Sound) + 1541 II + 1541 + Originale Might a Magic II Hillsfar usw. + 2 Diskettenboxen mit Games Orig. alles in Top Zustand nur VB 400, Tel 02244/80729 ab 13 30 Uhr

Verk. Originale für C64 z.B. Power Play Hockey Test Drive + Zusatzdisks, Silent Service usw. Tel 06173/61973, ab 20 Uhr

Verk. C128 + 1541 + Act Rep + Fin C 3 + ca. 100 Disks + Diskbox VB 850 DM zusätzlich Originale für ab 5 DM Tel 06173/61973

Tausche Kick off 2 original gegen Kick off 2 Worldcup Stefan Bischoff Hollenerkamp 21 2855 Hollen Tel 04748/1710 100% Antwort

Suche tolle Pornogames für meinen C64 zahle bis zu 30 Fr pro Game. Rufe mich zwischen 18.00 und 20.00 Uhr an CH Tel 085/95041 Markus Broekstra, Bad Ragaz

13jähriger Schüler sucht C64 + Farbmonitor + Floppy, zahle nach Vereinbarung. Tel 07151/71817 ab 13 Uhr

Verkaufe das Originalspiel »Back to the Future 2« mit Anleitung für 25 DM. außerdem Magic Disks Golden Disk und Game On. Ruft an unter Tel 04925/6443 (nach Andree fragen

Verkaufe C64 + 1541 + Data + Geo 20 + Maus + Final Card II + 3 Joyst + 100 Disk + 5 Originale von U-Boote, F16 + Abdeckhaube alles für 600 DM Laichingen Tel 07333/3857

Verkaufe C64 Floppy 1541 Floppyspeeder Spiele (Originale), Zeitschriften Diskbox + Locher und Zubehör VB 470 Tel 089/8419188

Verk. Strat- u RPG-Sp. (C84, orig.), Col. Conquest + Jil II 2 BT II + ... Ancients + MM + Shard o S + R o Zilfin + Dred Dim + Fist II uva.. Tel 0412/71587 (Timo)

Verkaufe Disk Aktien 5 Power Pack 10 Spiele z.B. Fist 20 Garrison 5 oder tausche alle gegen Bard's Tale III Michael Sommer, Tel 05528/1010

Suche Floppy (5¼) für C64 Zahle bis 70 DM (gegen Nachnahme) 100% o.k. Schreibt an Torsten Henze Hüllenberg 209 Hamfeld

Verkaufe Commodore 64 Floppy 1541 Datasette 50 Disketten mit Box Originalspiele und Joysticks alles für 450 DM. Chris Troska Tel 07141/20337 Ludwigsburg

Verkaufe orig. Games, z.B. Stunt Car Racer bitte Liste anfordern suche Ort Imperium schreibt an Maurice Peters, Holackerweg 7 7860 Schopfheim

Verkaufe C64 II + Floppy II 1 Jahr alt + 70 Disks + 4 Joysticks und orig. Sp. ab 35 DM z.B. R. Islands ... Football u.a.) wegen Systwechsel. Tel 0521/30803

Originale zu verkaufen! Nur Disk jedes Original mit Anleitung, Preis 25-35 DM also ruft doch mal an Andy. Tel 07351/23497 18-21 Uhr

C64 Suche neue Kontakte in aller Welt antworte mit Listen oder Disk Laltner Alexander, Baumbachstr 16 A-4020 Linz/Donau

Verk. C64 II Floppy 1541 II Seikosha SP 180 VC, Monitor 1802 für 1000 DM VB, Tel 05832/1654 (Jan)

Verkaufe Spiele wie Hawkeye, Bubble Bobble u.a. Liste gegen frankierten Umschlag bei W Wunsch Angerweg 6, 6859 Weidorf. suche Tauschpartner

Suche Floppy 1541 II und 9-Nadel-Matrixdrucker für C64 (100% o.k.), kann nur 120,— DM je Teil bieten auch einzeln) A Engelmann Arthur-Keßler-Str 7 O-4500 Dessau

Suche Floppy 1571 und Farbmonitor zu einem fairen Preis Meldet Euch unter Tel 04174/3080 von 18-20 Uhr

Originale zu verk. Airborne Ranger, Steel Thunder, Arcticfox Skyfox Nightrider, ATF Patton-Rommel, suche für Amiga Subbattle-Simulator. Tel 0211/751905

C64 ■ CH ■ C64
Hilfe! Suche Lösung zu Zak McKracken biete 10 DM für den ersten, der mir die Lösung schickt. Schreibt an André Tiadon Gundeldingerstr 433 CH-4052 Basel

AMIGA

Verkaufe günstig Top Games alles Originale z.B. GFL Football, The Flintstones, The Winter games Ed., Grid Start Markus Wolruba, Tel 094 /98445

Suche Tauschpartner für Amiga Anwenderprogramme ... bestück Es lohnt sich! 100% Antwort — Stefan Karl Egerstr 2 8411 Wenzenbach

Suche Tauschpartner für Amiga Tel 04661/2406

Amigaanfänger sucht Kontakte und Tauschpartner für Spiele u. Anwenderprogramme! 100% Antw.
S. Karl Egerstr. 2, 8411 Wenzenbach

Verk. Amiga 500 + Monitor + Software, Devpac Assembler Fischertechnik Computing + Zubehör, Assemblerbuch Systemhandbuch, A. Tips & Tricks. Tel 08092/7275

Verkaufe Document im und Reflections Preis nach VB, bin wegen Bund nur am Wochenende zu erreichen ruft an! Tel 06502/8685

Verkaufe Their finest hour deutsch ungeöffnet — unbenützt 50,— DM + Porto. Tel 0911/6836 3 Georg! nur Originale, zugreifen einmalige Chance!

Suche Amiga 500 ohne Monitor möglichst in der Umgebung Erlangen-Hochstadt, ruft an unter Tel 09132/ 022 oder schreibt an Bernd Herrmann Von-Hauck Str 9, 8522 Herzogenaurach

Suche zuverlässigen Tauschpartner für Amigaspiele Bin gut bestückt! Schreibt mit Euren Listen es lohnt sich! Stefan Karl Egerstr 2 8411 Wenzenbach

Suche Tauschpartner für Amiga 500, schickt Eure Listen an Robert Mlinarzik Am Hart 5 a, 8066 Neufahrn

* *
Verkaufe orig. Turbo Out Run, Preis VB, Tel 09202/8488
* *

Fachbuch Amiga Basic von Data Becker mit Diskette DM 35 Tel 06221/44115

Amiga-Originale Stars ... Erotik z.B. Steffi Graf Madonna Sandra kostenlose Liste gegen Rückumschlag bei ... Galesic Postfach 500411, 7000 Stuttgart 50

Verk. original It C... II Desert 40 DM Battle Squadron 30 DM, Turn II 25 DM, Silkworm 25 DM, Ninja Warrior 30 DM, Cabal 30 DM Ghouls n Ghost 30 DM uva Tel 0808 755

Originale abzugeben Preise nach Absprache Tel 02473/6441 von 17-20 Uhr. (Ron Lord. Test Drive 2 G P C rcuit Kick off mit Extra F 16 CP uva

Suche Amiga-Soft- und Hardware aller Art Schickt Eure Listen an Michael Bader, Klarenhofst. 50 5303 Bhm 1/Roisdorf. Tel 02222/2396 ab 5 Uhr

Suche orig. Dragonflight Cadaver Legend of Faerghail Flood und Operation Stealth ... für Amiga, M. Rudisile, Barbelgängle 61, 7770 Überlingen

Suche dt. Anleitung für Might & Magic II Preis VB. ruft an unter Tel 0477 /2503 verlangt nach Sebastian

Suche Tauschpartner für Amiga-Software Tel 02 5 /736112 Montag-Freitag 6.30 Uhr 18.00 Uhr, Wochenende 12.00 Uhr 22.00 Uhr Marc

Suche billige Originale, z.B. Rainbow Islands, Indy Pirates Schickt Listen mit Preisen an Myriam Mielke Am Beckerkamp 37 2050 Hamburg 80

Verkaufe für Sierra Spiele Pläne und Lösungen (Deutsch und Englisch) verkaufe auch Anleitungen für Spiele Tel 0941/65997

Verk. oder tausche Amiga Originale Hard Drivin Silent Service Hillsfar Xenomorph, W C L Golf, Stück 40,— NN rufen Sie mich an unter Tel 02832/52415

Verkaufe Original Point Boardsleys, Int. Football und Footballmanager Worldcup Edition je 50 DM oder 45 Fr Adresse Tomice Graf Möhlin, CH-4558 Winistorf

Verkaufe oder tausche 688 Attack Sub kaufe auch Games ruft an unter Tel 02222/62650, fragt nach Mario

I am searching for contacts write to Gessner, Bi Grimmstr 8, 3550 Marburg or call me. Tel 06421/24227 8.00-19.00 Uhr)

Private Kleinanzeigen

Tausche Italy 1990 gegen Player Manager (nur Original). Tel. 06276/1276 Andreas verl.

Löse meine PD-Erotik-Sammlung auf! 50 Disk für 50,– DM. A. Christ, Postfach 51, 3352 Einbeck

Biete diverse Postspiele an. Infos gegen Rückumschlag bei Carsten Sandner, Schneiderweg 26, 6227 OE Winkel 2

Verkaufe Amiga-Originale. Das meiste mit ASM- bzw. Power Play-Auszeichnung. Liste anfordern bei W. Schluter, Tel. 06027/2392 ab 17.00 Uhr

Verk. Falcon + Disk, Ports of Call, Flight ... Interceptor, ... Dökinder etc. für C64 Gunship, Acrojet, Silent Service günstig. Tel. 07624/4834 ab 20 h

Verk. orig. Pol. Keef the Thief. Liste bei Thomas Koppel, Buchlistr. 3, CH-4704 Niederbipp. Tel. 0041/65/732401 ab 18 Uhr

Verkaufe Champions of Krynn (fast neu), Drakkhen (anrufen ab 13 Uhr). Tel. 07071/71920

Verkaufe 16 Happy Computer (1988-90) 100% o.k., suche Tauschpartner Amiga! Disks an M. Rembarczyk, Julius-Brecht-Str. 5, 2300 Kiel 14. (Killing Joke)

Verk. ? orig. Amiga-Games, Emi. Hughes Int. Soccer, Indy 3, Maniac Mansion, Drakkhen, G. Sum. Edition, Oil Imp., Bund. Manager, Populous u. ... und ... Tel. 091? 721099

Astoroth, Wicked, Beam, P. Salvin Day, Mill 2 2 je 25 DM, Rock n Roll 35 DM, ... Desert 40 DM, Space Ace, Omega je 45 DM. Zus. 250 DM, Tel. 07082/20433

Suche Komplettlösung für Police Quest 1 und Tauschpartner, schickt Listen an Jörg Rieger, Burgstr. 22, 6307 Linden. 100% Antwort

Verkaufe Amiga 500 mit 1 MB, Monitor 1084, 2. Laufwerk, Maus, original Spiele ca. 30) für 2000,– DM. Tel. 0? ?1/605??2 Thomas (Dr. Tamm bei Stuttgart)

Verk. oder tausche Originale Starflight, Space Rogue, Battlehawks, suche Neuromancer, Ultima 4 ... 5, Faery Tale. Klax. Tel. 05162/3468, Ingo 18-22 Uhr

Suche Intro-Demo-Lettermaker und andere Tools für Amiga. Schickt Liste von Euren Sachen an: Guido Giesen, Sudetenstr. 16, 5030 Hürth ★★ only PD

Verkaufe Gravity (original für Amiga) für 35 DM, ruft an unter Tel. 0202/467529, verlangt Alex, bis bald

Suche Stars in Erotik, z.B. Sandra, Madonna, Samantha ... Liste bitte an Langeder, Dieter, Staatsst. 1, I-39028 Schlanders, Italien

Verkaufe 512 K RAM m. Akku-Uhr 99 DM, C64-Emulator 2 + Interfacekabel zu 1541-Floppy 50 DM. Tel. 02303/ 4009

PC-Engine RGB mit 5 Modulen und 5 Player Adapter 350 DM, Amiga 2000 C 1500 DM. Tel. 02... 78809

Hallo Leute! Verkaufe Software zum Sofipreis, über 10 Spiele jedes 20 DM. Liste bei Andreas Krah, Abt-Ernst-Str. 6, 7930 Allmendingen. Anfordern! Meldet Euch!

Searching for Prg. and cool contacts, send list an Disc to Ernest Protiwinsky, St. Jakoberstr. 3, A-9400 Wolfsberg, Kärnten, Austria

Verkaufe original Altered Beast, Rings of Medusa, Champions of Krynn, Xenomorph je für 25,– DM. Tel. 0621/303573

Amiga! Verkaufe orig. Sim City, Rock n Roll, Rainbow Islands, Lion Lord, De... of the Crown auch Tausch gegen TV S. Football, W. G. Icehockey. Tel. 030/851?524

Verkaufe oder tausche Amiga original Programme per NN. Stck. 40,– DM. World Tour Golf, Austerlitz, Combo Racer u.v.a. Rufen Sie uns an. Tel. 02822/52415 an

Verkaufe Originale F-29, Midwinter, Operation Stealth, Dragon Flight und Drakkhen. Tel. 06421/4?164 ab 18 Uhr

Verk. 10-40 DM: Midwinter, Orga, Imperium, Redstorm Ris., UMS, 688, Pirates, Tracker, F-29 RET, Dungeon Master, Waterloo, Fott, Omega u.v.a. Tel. 089/5801983 ab 19 h

Verk./tausche nur Orig. z.B. Amiga Their Finest Hour, Indy 3 usw. / ST Star Trek, Auto Duel usw. Suche dringend Module f. Gameboy ... 04202/70642

Verk. RPG u. Strat. Sp. Amiga orig., z.B. Dragon Flight + Windwalker + Bloodwych + JMS + Bit Road + u.a. Rising Sun + andere Neuheiten. Tel. 04?27/1567 (Timo)

Verk. Rising Sun, Falcon, Hillsfar, Capt. Blood, Terrorpods, Pink Panther, Legend of Djel, Imp. Mission 2 + noch mehr. Tausche auch. Rainer, Tel. 07657/296 ab 17 Uhr

Achtung Amiga-User
Suche zuver. Tauschpartner, habe das Neueste und suche es. Guido, Heinzelmännchen... Freiherrenstr. 36, 4048 Grevenbroich 1

Suche Amiga Prog. Leisure Suit, Larry III, Elite, Dungeon Master, F-19, F-29, Int. Front, Desert u. Data Disk, Kaiser, Turbo Print, Ultima IV, Pirates, RVF, Elite. Tel. 02845/49 8

Verkaufe original Software für Amiga. Bundesligamanager, Man. United, Winter Edition, Beach Volley, Buffalo Bill 30-40 DM, suche Superstar Icehockey. Tel. 0803?/380? 8

Verkaufe Originale Dragonflight, Redstorm Rising, Drakkhen, 002E dt., Xenon 2, Midwinter, Wings, Larry, Xenomorph. Tel. 08141/72100, Gerhard

★★ Verkaufe ★★ Waterloo ★★ von PSS ★★ Unbenutzt mit deutscher Anleitung ★★ 60 DM ★★ und Willow 1 20 DM ★★ Tel. 05?23/76?78, ab 15 Uhr ★★

Verkaufe TV-Modulator für Amiga 500 A520 oder tausche gegen das Spiel North and South (nur Original). Tel. 0761/34280 ★ Patrick ★

Verk. oder tausche Originale, habe Space Rogue, Star Flight, Lost Patrol, suche Battle of Britain, Neuromancer, Loom. Tel. 05162/3468, Ingo 14-22 Uhr

Verkaufe F-29 Retaliator oder tausche, z.B. gegen Lost Patrol od. F-19, etc., ruft an unter Tel. 06697 ?4 Martin

Verkaufe orig. Space Ace (65 DM) u. Altered Beast + Safari Guns je 40 DM, meine Adresse: Benjamin Opp, Holdernweg 31, 5205 St. Augustin 1, Tel. 022?1/33 930

Verkaufe Archipelagos, Dungeon Quest + diverse PD-Disks. Tel. 042? /2?4461 nach Jörn fragen

Habe orig. Rings of Medusa, Populous, Waterloo, Sim City und Virus! Tausche gegen gute Games. Alexander Richter, Wasserbachstr. 8, 7312 Kirchheim/Teck

Verk. orig. Turrican (20,–), Loom (30,–), Led Storm (15,–), Emotion (30,–) und Golden A., Ghostbusters / Mega-Drive. Tel. 04131/51551 (Chris)

CH — Soft CH — Ich verkaufe Wintergames, Dragons Lair, Superman, Tom + Jerry, Paperboy, POW für je 45 DM, alle zusammen = 230 DM. Ruft CH-Tel. 06?/492038 Christoph

Amiga 500 mit 50 Disketten zu verkaufen 600 DM VB. Anschriften an Thomas Arndt, Hansastr. 20, 3500 Kassel. Tel. 056? 780220. PS: verkaufe auch einzelne Hefte

Suche 100%ig stabile abschaltbare Speichererw. auf ... MB für A500. Ruft ab 16.00 Uhr an. Tel. 07?3?/0957 Kai

Hi Freaks!! Suche ehrlichen und zuverl. Spielefan zwecks Softwaretausch, schreibt an Andreas Thiel, Mortzwiesen 8, O-4800 Naumburg

Amiga 500, ... MB, 2. Laufwerk, Farbmonitor 1081, Drucker Epson RX80, Mouse, Joystick, Disketten u. Zubehör VHB 1600 DM. Tel. 06371/58704

Hat denn hier keiner Lust, Demos ... zu tauschen?!? Wenn Du Interesse hast, dann ruf doch mal an! Tel. 09... /500831 (abends)

Amiga Amiga Amiga
Suche Tauschpartner für Amiga, habe neueste Software, also ruft an unter Tel. 0421/440687

Suche SSI Strategiespiele und Tauschpartner für Amiga-Software. Tel. 02850/7534 von 17.00 bis 19.00 Uhr

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★
Suche Tauschpartner für neueste Soft. Maurice H., Burghäuserstr. 20 a, 4350 Recklinghausen
★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Suche einen alten Boulder Dash Freak (original BD) zwecks Austausch eigener oder anderer Levels. Antwort ab 15 Uhr bis 19 Uhr. Tel. 02107/5578

Tausche Pirates (original mit Karte + Anleitung) gegen Pool of Radiance (orig.). Suche auch Bodean-PD. Tel. 02102/676?2 (von 20-22 Uhr)

Suche Bedienungsanleitung von Zoom (Kopie). Kosten werden erstattet. Thorsten Hartwig, Am Lindchen ?, 4005 Meerbusch 2. Tel. 02159/ 676

Verkaufe für Amiga 1000 2 MB-Golembox für 300,– DM. Alexander Paul, Löbenerstr. 31, 6252 Diez/Lahn. Tel. 06432/5?5?, ab 18 Uhr zu erreichen

Suche billig Sherman M4. Tel. 089/6121123

H Freaks ... searching for mega cool swappers. Be fast and call now 08654/8906. be cool

Attenzione! Suche günstige ... MB Speichererweiterung, verkaufe C64-Drucker, neu 512 DM VB 200 DM. Tel. 0203/559726 ab 18 Uhr, ciao Calovato

Verk. Amiga-Bücher: M&T Programmierhandbuch 39,–, Programmierpraxis Intuition 39,–, Grafik + Musik + DFÜ 30,–, 3D-Grafik u. Animation 39,–, ... neu, noch verpackt. Tel. 0231/485240

Achtung
Suche Tauschpartner für Amiga 500 bin erreichbar ab 18 Uhr. Tol. 05852/3359 nach Christian verlangen)

Orig. Soft, Invest, E. H. Int. Soccer, Sum. Edit., Drakkhen, W. C. Leaderboard, F-16 Falcon, Adv. Sk. Sim., Triv. Pursuit, Regnum, Th. Blade usw. Tel. 0911/721099

Originale Space Harrier II, Rocket Ranger, Cosmic Pirate je 35 DM, D Paint ... + D Paint kompl. deutsch, PAL für 80 DM. Tel. 0431/755052 ab 17 Uhr

Verk. Xenon ..., Tie-Break, Battle Squadron, Midwinter, Imperium, Shadow of the Beast, Ess. Space Ace, Rainbow Islands, Indy Jones III usw. alles Originale. Tel. 07?50/2266

Suche Software für Amiga 500, Ingo Wilschas, Nr. 5, O-9601 Siebitz

Emlyn Hughes Soccer, original, 100% o.k. ... u. verkaufen 40,– DM, das beste Fußballspiel auf Amiga! Ruft an unter Tel. 0203/432085 E. H. Soccer auf Amiga, 40 DM

Suche billige Sierra-Spiele, zahle bis zu 60 DM, schickt Angebote an Jörg Rieger, Burgstr. 22, 6307 Linden, nur Originale

Tausche 1040 STF gegen A500/A2000 (ST mit 2. Laufwerk + Monochr.-Monitor + 20-MB-Harddisk) bei A500 ev. Zuzahlung. Wenn möglich mit Scart, nur CH. CH-Tel. 0??/241444

Tausche Atari 1040 STF mit 2. Laufwerk + 20-MB-Harddisk + Monochrommonitor gegen A500/A2000, bei A500 ev. Zuzahlung, wenn möglich mit RGBM-Monitor, nur CH. CH-Tel. 0??/241444

Suche
Shadow of the Beast 2 + Anleitung 200% o.k., original. Jan Tholl, Heerer Tor 6 A, D-3328 Sehnde

Verk. Ghostbusters 2 für 35 DM, suche Indy 3, Champ. of Krynn, Anleitung für Leg. of Faergh. + F-29 Retaliator, alles nur Originale. Tel. 0931/68284

Adventure sucht Tiger, schreibt zwecks Tips, Erfahrungs- und Games-Austausch an Andre Sommer, Schloßstr. 25, 2973 Hinte. 100% Antwort

Amiga Magic-Soft Amiga
Wir verkaufen Software und Leerdisketten zu Top-Preisen. Magic Soft, Bussenbornerstr. 1, 6479 Schotten-Michelbach

Verkaufe Kick off 2 (40 DM), Dungeon Master dt. 50 DM, Bard's Tale II 20 DM, suche TV Sports Football (auch geg. Tausch). Tel. 0686?/3645

Verk. Manhunter II, Preis ca. 50 DM. Tel. 040/6480762, Frank! Anruf ab 16.00-20.00 Uhr

Achtung! Suche alle Sounds von Maniacs of Noises, Amiga + C64, auch auf Kassette, zahle gut. Tel. 022? /686222 (Jens)

Verk. o. tausche Amiga Orig. Fott, Batman, Art of Chess, Chessmaster und Starflight. F. Rhapehl, Lindenstr. 21, 4770 Soest

Verkaufe Lynx mit Blue Lightning und California Games für 330,– DM, kaum gebraucht, originalverpackt. Tel. 06032/8143 (Thomas)

A500, tausche M + MN, Ch. of Kry., Bal. of Power 1990, Midwinter, North & South, suche Rollensp., Simulation, Adv., u. Ries. 6432 Heringen, Gasse 5. Tel. 06624/1842

Zeitschriften: Amiga 6/87-10/90, Kickstart 6/87-3/88 u. 11/88-10/89, Amiga Joker 1/89-5/90, Amiga Special 1/90-10/90 je DM ... Tel. 08238/5374

Wer kann helfen? Stecke im 20. Lev. v. Emer. Mine 1 fest (Raum m. grün. Tür, unten li. am senk. Mittelgang), schreibt an M. Salzke, Große Loge 12, 2863 Ritterhude

Suche ★ Tauschpartner ★ für Amigasoft. Schickt Eure Listen an Andreas Rosoli, Spitz, Kirchenweg 92, A-3100 St. Pölten

Wer hat einen möglichst billigen A500 für einen Schüler (Schweiz)? CH Tel. 061/637780 nach Peter verlangen, biete bis 400 DM

Verkaufe Super Wonderboy (40 DM), Thunderboy (30 DM) und Western Games (35 DM) alles inklusive Porto. Tel. 08137/7292 Andi

Tolle Originale für Amiga, C64, auch super PD ... Liste sofort Gratisliste anfordern. D. Savignano, T...zinger S... 20, 8132 Tutzing 2

Originale für 40-70 DM, Beast II, Kick off 2, Last Ninja 2, Thunderstrike, Venus, Killing Game Show, Wings, Falcon HD 2, Corpora. Klaus, Tel. 06271/6796

Verk. orig. Manhunter I, Space Quest III, Indy II Adv., Ghostbusters, Rocket Ranger, Red Heat, Personal Nightmare, Altered Beast für je 35 DM. Tel. 04 31/45926

Suche: Gremlins 2 (orig.), Preis nach Vereinbarung am Telefon. Tel. 05175/7325, ruft bitte nur von 14.00 Uhr bis 15.00 Uhr an

Wer schickt mir (verzweifeltem Adventurefreak) Auflösung zu Police Quest 2? Anschrift: K. Schoiler, Eisskehorn 83, 2074 Pewsum

Tausche Carrier Command + Lurking Horror für Amiga gegen ein Sega Master-Drive-Modul, suche Golden Axe, Ghouls n Ghosts, Rain. ... Tel. ?75, ?425 Michael verlangen

Verk. orig. Midwinter, Pipe Mania, Budokan, Elite, Rambo, Quest je 35 ..., Red Storm Rising 40 ... Tel. 05191/2923 Maik ab 14 Uhr

Verkaufe o. tausche Originale: Manhunter NY, Sporting RVF, Oil Imperium, Silkworm, Xenophobe, Reines Overgonne, Californier, Kirchweg 6, 4572 Essen

Suche Komplettlösung für das Spiel It came from the Desert, ... schnell Zahle. Andreas Brandt, A. Schweitzer-Str. 11, O-2000 Neubrandenburg

Kaufe Double Dragon I und II, Bastan und II biete ... DM pro Spiel. Tel. 064?/71199 (Anastasios Bartsos)

Auf nach Weinheim
an der Bergstraße

Der weiteste Weg lohnt sich!

Riesenauswahl, tolle Preise, täglich Neuheiten, ständig Sonderangebote, Software zum Anfassen, alle Systeme, großer Parkplatz, leicht zu finden.

Computerspiele Module

MN-HobbySoft

Amtsgasse 3, 6940 Weinheim
Tel. 06201/18130

Parkplatz am Museum (ausgeschildert)

Mo.-Sa. 9.30-12.30
Mo., Di., Do., Fr. 14.30-18.00

Private Kleinanzeigen

****
Verkaufe oder tausche neueste Originalsoftware für Amiga! Tel 02136/8557
****

Hi Freaks! Tausche und verkaufe Amiga Software. Only Originale. Nur das Neueste! Only Champions! Tel 02136/8557 Daniel, ab 14.00 Uhr

Biete an A500 + 1084 + 2 Floppy + 160 volle Disks + Dataphon s21-23d + 4 Bücher + 80 Hefte + TV-Monitor Tuner. 1600 DM Tel 089/61 5 3

Verk. Originale Onslaught Galaxy Force M Mansion Indy 3 Nick aus. S W Boy Moonwalker Antheads G M Stein je DM 30 bzw Paket DM 250 Thomas Tel 0511/826563

Suche die Anleitung zu das Spiel Ninja Spirit zahle 10 DM Belohnung, Dennis Schulz Glasmoorst 35 2000 Norderstedt Tel 040/5249153

Suche 100% o.k. Amiga 500, ich übernehme Porto, biete bis zu 600 DM ohne Zubehör (alle nach 17.00 Uhr unter Tel 00322/3750591 an

Suche 100% o.k. Amiga 500, ich übernehme Porto, biete bis zu 600 DM ohne Zubehör. 00322/3750591 nach 7.00 Uhr, frage nach Gunnar

Verkaufe A500 + Monitor CM 8833 + Speichererweiterung + 50 Disks + 2 Joysticks für 350 DM 100% O call David Tel 05263/4455 Dienstags-Freitags 17-20 Uhr

Suche Amiga-Spiele wie Flood Falcon Red S R Sierra Spiele u.a. schickt Liste + Preise an M Mass, Untere Hilsstr 38 A 3223 Grünenplan (Originale)

100% o.k. verkaufe Flood 55 Populous 50,—, Originale! Tel 089/888000

***** Tymex *****
Suchen für Amiga Tauschpartner. Tel 0711/825332 Rene ver call fast!
***** Tymex *****

Verk. A500 orig. Falcon F16, Waterloo, Indy 3 Adv., R. of Medusa je 35 DM sowie Hellfire u Wonderboy je 10 DM Tel 07961/4979 Jürgen, ab 9 Uhr

Verkaufe 7 Originale Buggy Boy, Space Harrier, Bombjack, Live and Let Die, Thundercats, Battle Ships und Beyond the Ice Palace je 70 DM Tel 05.../733537

Verk. orig. Rings of Medusa, North and South Populous je 35 DM, Kings Quest 1-2, Indy 3, Space Quest 3 je 50 DM. J. Lipowsky, Hollweg. 890 Adelsried

Orig Spiele z.B. L+2 Space Qu 3, Loom Indy, Fish, Thunderblade usw. günstig. Tel 07044/8877 (nach 17.00 h)

Verkaufe Originale! Legend of Faerghail 45 DM, Populous 40 DM, Bloodwych 35 DM alles neuwertig, verkaufe auch TV-Modulator 40 DM S Heck Tel 06 44/9307

Super Rollenspiel für Amiga und C64 Taldor II Ami. jetzt neu für 10 DM Liste & Infos gg 60 Pf bei Eichen-Systems Postfach 1802 8520 Erlangen

Biete Perry Th 1472 (LFD) 64'er 4/84-9/88, Cinema 14 127 u.a. suche Amiga Software meldet Euch bei Th Pade, Schloßstr D. 7920 Heidenheim 5

Hi Amiga-Freaks! Sucht Euer Floppy nach neuem Stoff? Hier gibt's Originale Pirates Op Thunderbolt Cabal u.v.m. ruft an unter Tel 08709/2297 ab 14 Uhr)

Verkaufe Zak Mc Kracken 25,— Indiana Jones Adv 25 Larry II 50 + Kings Quest V 50. tausche Larry oder KQ gegen Space Quest III Kai Köhler Calenberger Str 3204 Nordstemmen

Verkaufe Karten zu Dungeon Master Auflösung zu Zak McKracken und noch vieles mehr 3½ Laufwerk für 200. Tel 02302/901639 (Christian)

Verkaufe oder tausche folg. Orig. Pirates, Gravity, Hard Drivin Amiga! Alien Crush Son Son 2 Galaga 88 PC-Engine), Axel Hahn Speyerer Str 33 6737 Iggelheim

Strategiespiele Originalgames zu verkaufen »Imperium« und »Redstorm Rising« je 35 DM, »President is missing« 10,— DM, Tel 030/34 7683

Verkaufe Amiga Originale Bundesliga Manager und andere Top Games zwischen 20-30 DM. Tel 08546/1046

Verkaufe für Amiga Battle of Britain 50 DM Starflight 45 DM (nur Originale, Topzustand). Tel 0221/434371 (nur von 16-18 Uhr

Verkaufe folgende Amiga-Originale Imperium, Virus und Honda, RVF je 30 DM pro Spiel. Tel 0795 /238

Arctic Strike Force * Amiga * verkaufe neueste Soft und suche sie. Sehr billig! Call or dial Tel 04181/33700 Marc verlangen. ... Gouhl Soft

Kaufe Originale Projectyle, Champions of Krynn, Flood, Starflight, Imperium. Zahlung nach VB! Ruft an unter Tel 025 /82297 Denis

Verk. Originale Westphaser + Gun (kaum ben. mit Orig verp. 59. Komplettlösung + dtsch. Anl. zu Kings Quest 3 6 + 9. + Vers h Tel 07154/22288 ab 19 Uhr

Verkaufe günstig Originale (teilw. noch verschweißt! Suche Romance of the three Kingdoms + Genghis Khan Damow. Karl-Möller Str., 7535 Stein

Wir verkaufen PD-Software viele Serien vorhanden. Preis ab 2 DM p. Disk Info + Liste anfordern gegen Rückp. u. Busse, Blumenstr 4. 5120 Herzogenrath

Biete 100% Ehrlichkeit suche als Gegenleistung Tauschpartner bzw. Kontakte zu Leuten die gute Soft haben. Postfach 126599 C, 4800 Bielefeld

Suche Speichererw für Amiga 500 und Rollenspiele aller Art (auch alte oder ohne Computer! Tel 06631/71374. ab 16.00 Uhr Sultan verlangen

Verk. (nur Originale) fast alle AD&D-Rollenspiele, Larry 3, Hero's Quest usw alles 25 DM. Adresse Christian Jimcke 6650 Homburg, Helmholtzst 9

Verk. orig. Pool of Rad. Larry 2 Leg. of Faerghail Might & Magic 2 Ind. Jones 3 (Adv.) Curse o... Az Bonds Zork Zero, Börsendieber, Hillst Tel 07120/4695 ab 18 Uhr

Programmierer sucht Grafiker Call 04542/7 04 (Wolfgang) ab 18 Uhr

Verkaufe Blasteroids + Phobia Originale je 15 DM, tausche beide, auch gegen Aufpreis, für X-Out Tel 08404/1604 Roland), nur Wochenende

Tausche neueste Software gegen Amiga Magazin 9/89 oder Videoplay Ausgaben habe 3D Tennis Wings Hanno Stuppner Brennerstr 28/E I-39100 Bozen Italy

Suche Tauschpartner für Amiga-Software, schickt Eure Listen an Marco Wurz Birswangersteig 9, O-1 83 Berlin

Verkaufe Amiga Action Replay, neuwertig für 150. DM Hendrik Zimmermann Urzellerstr 14, 6497 Steinau/Ulmbach

Verkaufe original Beverly Hills Cop Amigaspiel. Preis nach Vereinbarung. Tel 0561/8700709

Tausche verkaufe Amiga-Soft! Call (Chris ab 19 Uhr o. send Lists to C Schurakowski Corneliusstr 60 4000 Düsseldorf 13, Tel 0211/706471 Amiga

Amiga Software jeder Art günstig abzugeben! Greetings to Andy M.zz Schandtrabel. Birne, Zintel Nur Raum Wien + Mödling, A-Tel 02236/81 452 Sascha ver

Verkaufe Switchblade 40 DM, Treasure Island Dizzy (20 DM), Indy III-Adv. (50 DM) und Triad 1 (20 DM) oder alle Hits zusammen für nu 00 DM Tel 02 29/59246

Damocles! Über 40 Städte kartographiert (ca. 600 Gebäude Karten gegen 10 DM bei N Wolters Halber Mond 13, 5138 Heinsberg, nur schrift.

*** Achtung *** Amiga-Orig Space Quest 3, Personal Nightmare, Goldrush Shadowgate Spherical Highlights World Tour Golf + 11 Orig. 200 DM, Tel. 02173/64740

Suche Tauschpartner für Amiga Soft Tel 04751/3430 Dial fast 04751/3430 16-22), Matthias greets to Storm + Lars The Real Not Lame Sarge

Verkaufe Originale zu optimalen Preisen! It + 35,—, Zak McKracken 40,—, Ooze 40,— Interceptor F/A 18 40. Return of the Jedi 30, usw Tel 07071/42016

Nullmodem f. Amiga 500, 1000 2000 einfach an den Seriellport anzuschließen. Spiele wie Falcon können nun über 2 Amigas gespielt werden. Info bei Tel 0711/773272 oder ab 18 Uhr

Suche alle PP's von 1988 und Happy Sonderhefte 3/85 11, 17 biete dafür Capt Blood + Worldcup 90 oder ASM's 3/89-9/90) O Schul. Bergstr 23, 2262 Leck

Verkaufe Hot Rod inkl. dt. Anleitung für nur 35 verkaufe auch Computer Zeitschriften Anfragen an Ingo Tel 0221/73 326

Wegen Hobbyaufgabe verkaufe ich massenweise Amigasoft! Keine Raubkopien. Schreibt an Detlef Wolvaier Stendrich 12 A in B-4700 Eupen

●●● Schweiz ●●●
Suche Tauschpartner für Amiga-Soft muß nicht ... gen. meldet Euch bei Barges Holeeichstr 75, 4102 Binningen

Verk. oder tausche Dragon Flight, Player Manager, Hillsfar Battlehawks 1942 suche Legend of Faerghail Their finest Hour Tel 06441/51883

Tausche Pirats, Jet, Lof, It came... Gravity usw. suche Omega, F 16-Mission 1 + 2 Ultima, Fall Dragon Wars suche Tauschpartner Tel 02251/2206, Thomas

Suche Legend of Faerghail The A Team und original Turrican tausche gegen Originale, ruft an unter Tel 08 95/372 bitte schnell. zu Komplettlösung zu Indy 3

Verkaufe Anleitung zum Trainieren von Games Mit super Menu-Utilities (PD), ohne Hardwareanforderung, Mark Göschel Oizberg 48 6112 Groß-Zimmern

Suche Loom Space Quest 3, Heroes Quest und andere Sierra-Games zahle bis zu 40 DM Tausch ist möglich Tel 05633/383 (Marco)

Verkaufe Rings of Medusa und Starflight je 40, Katakis und Pink Panther je 25, oder tausche geg Imperium o Sim City call Alex 05882/43 3

The Great Generation X are searching for cool coders on Amiga. Contact us under Gen X Postfach 9223, 2300 Kiel 17! Hi to Vision Factory

Verkaufe Originale Indiana Jones Adv. (D) für 40,—, Turn II für 39,— Rainer Manns, Teutonenstr 43, 5880 Lüdenscheid. Tel 02351/2131 auch BTX)

Suche Adventure-Rollenspiel oder Strategiespielefreaks. Wolfgang Unger Gunserstr 3 B A-2700 Wr. Neustadt

Wer von Euch will seine Soft billig loswerden? Schickt die Preisliste an P Grabosch Zelterstr 7 4010 Hilden W-G

Suche zuverlässigen Tauschpartner, der die neueste Soft auf dem Amiga hat, call fast 06081/8978 only Amiga, only Weekends

Orig Spiele Jack N. Golf Footballer of T Y 2 Katakis Goldrunner 2 für zus 45. DM orig verpackt meldet Euch bei Ferdi Tel 02564/4726

Verkaufe Indy 3 Adv., original, so gut wie neu, 50 DM inkl. Versand Tel 02675/1038 ab 20 Uhr

Orig Software, invest. D-Print It came F16 Combat Pilot D-Sound 2.0 m Hardware, Terminplaner Diskmon pro u a Preis VS Tel 0209/670146, abend

Biete Demomaker (viele Funkt! Sound!-Mod + IFF-Grafik Laden, massig Effekte) für 15 DM, M. Kohn, Siegmannstr 1 4500 Dortmund 70, auch Demos Tausch * Amiga *

Verkaufe Amiga Action Replay, sehr neuwertig für 50 DM Hendrik Zimmermann Urzellerstr 4 6497 Steinau/Ulmbach

Verkaufe Imperium 45) UssJohn Young (30), Sidmon (40 Domination 25) Rings of Medusa 35 Cyberworld 25), Roadwar 2000 30), Bloodwych (50) Preis + Porto! Tel 06407/ 200

Verkaufe orig. Turrican und Forgotten Worlds + 5 Joyboards XE-8), habe auch diverse Sachen für Sega Mega-Drive. Tel 02865/8142 Mario

Suche Marathon Mine I + II suche Kontakt zum Emerald Mine-Club Tel 040/7637203 (Gerd) Kontakt zu Amiga-Usern im Raum Hamburg erwünscht!

Weihnachtsangebot mit allen Extras The Final Super Fußb Manager für alle Amigas 4 B liga DFB-Euro-Cups Transfermarkt, Statistiken Digi-Sound-Bilder u.v.m. kompl m dt. + Anl. nur 25 DM + VK 4,— DM. Jo Seitz Tel 06181/26408. Altenstädter Str 4 8361 Niederalt 4

Suche Drucker für Amiga, gebraucht oder neu — preiswert, Tel. 089/768400, F Elleder Kyreinstr 2 8000 München 70 (lieber Anruf)

Wer verkauft mir Bruce Lee Live und Handel oder andere Games für A500? Schickt Preisliste an Salim Gule, Bahnhofstr 47 2409 Pansdorf

Verkaufe folgende Originale Imperium 50 DM E-Motion 45 DM, Neuromancer 45 DM, Lin Wus 50 DM, Kingdoms of England 45 DM. Tel 02241/333496

— Amiga —
Biete Software für den Amiga. Ruft an unter Tel. 05731/3925, ab 14 Uhr, 05732/7411 (24 Std.)

Verkaufe Jump Jet + Peter Beardsleys International Football mit Anleitung, je 20 DM, Tel 0431/783951 Di und Do von 15.00-17.00

Suche Monitor für A501 2 Laufwerk 3 suche Tv-Sports Basketball, Paradious Patrick Fische Nik-Feyst 10, 8782 Karlstadt Tel 09353/282

Tausche Amiga-Software möchte Carrier Command gegen Silent Service ab 15.00 Uhr Tel 020 7 792 fragt nach André

* CH * Schweiz * Amiga * Schweiz *
verkaufe suche und tausche neueste Soft! Urs Frei Bruggstr 5 CH-4153 Reinach, Schweiz Tel 061/7119089 (Urs)

Suche u. verkaufe Amiga-Originalspiele und Software, Liste gegen Rückporto, H. Haase, Wendelsteinstr 38, 8901 Königsbrunn. Tel 08231/6115

Originale ROM, Indy 3, Larry Starflight Chase HQ Drakkhen Blood-Money, Xenon 2, Chaos of Shaolin Chronoquest 1 u.v.m. 30-45 DM. Tel. 07231/101124 (Wo.-ende)

Originale Sim City Dragons Lair KQ 1-3, F 16, North & South, Goldrush, Drakkhen, Rock n Roll, R. Rangoi, Chronoquest uvm 30-45 DM. Tel 07231/101124 (Wo ende)

Verk Space Quest 1 + 2 + 3, F 18 Interc. 688 Sub, Devpac Assem Purple Saturn Day Virus, POC Starglider 2 Sim City, Xenon 2 Millenium, abends. Tel 06151/54344

Verkaufe Starflight 1 für 35,— DM und Hard'n Heavy für 30,— DM, alles Originale, schreibt an Richard Pratt Robert-Blum-Str 6, 5000 Köln 41 Tel 0221/432287

Suche Tauschpartner für Amiga 500, schickt Eure Liste an André Salbach, Raußstr 7 1000 Berlin 20

Achtung:

Wir machen unsere Inserenten darauf aufmerksam, daß das **Angebot**, der **Verkauf** oder die **Verbreitung** von urheberrechtlich geschützter Software nur für Originalprogramme erlaubt ist.

Das Herstellen, Anbieten, Verkaufen und Verbreiten von **»Raubkopien«** verstößt gegen das Urheberrechtsgesetz und kann straf- und zivilrechtlich verfolgt werden. Bei Verstößen muß mit Anwalts- und Gerichtskosten von über DM 1000,— gerechnet werden.

Originalprogramme sind am Copyright-Hinweis und am Originalaufkleber des Datenträgers (Diskette oder Kassette) zu erkennen und normalerweise originalverpackt. Mit dem Kauf von Raubkopien erwirbt der Käufer auch kein Nutzungsrecht und geht das Risiko einer jederzeitigen Beschlagnahmung ein.

Wir bitten unsere Leser in deren eigenem Interesse, Raubkopien von Original-Software weder anzubieten, zu verkaufen noch zu verbreiten. Erziehungsberechtigte haften für ihre Kinder.

Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffentlichen, die darauf schließen lassen, daß Raubkopien angeboten werden.

Private Kleinanzeigen

Achtung! Suche, tausche o. verk. auf Spiele Suche ... Player Manager usw. melden bei C. Willer, Rumsbrook 44, 2705 Henkendorf

Verkaufe o. in Thunderblade für Amiga ... 40 DM für Atari ST ... STOS Maestro für 30 DM ... Sounds Tel. 07572/5 15 Marcel verlangen

Verkaufe folgende Amiga-Originale: Tie Break DM 35, Stunt Car Racer DM 35, It came from the Desert DM ..., Michael Rupprecht, Hennhal ... 8805 Henriedon

Verkaufe Bundesligamanager 4.0, Indy 3 Adv 35, Soccer Manager Plus 25, Fish 30 DM alles Originale Tel. ...39944 070 zwischen ... Uhr Max

Verkaufe TV Sports Football, das Magazin je 45 DM, Soccer Manager je 45 DM, Rockstar ... DM oder zusammen 90 DM Tel. 07726/42 3 Martin

A2000B ... Zbh. Monitor usw. 2400,— Originale TV-S-Baske ... Dungeon M. 50, RVF ... Populous TD II 40, Gameboy + ... Quarth Puzzleboy 250 Tel. 04952/...

Verk. It came from Desert 50, Antheads 30, TV Sports Basketball 50, Falcon Mission vol. 1 40, kompl. ... Tel. 0225 /56826

Suche Rings of Medusa, Chaos Strikes Back und Pirates ... dt. Anleitung nur Or... Tel. ...77 ... 30 Uhr

Verkaufe ... Spiel + Populous + für ... DM ... Tel. ...553/... ab ... 21 Uhr

Tausche orig. Rainbow Island gegen orig. ... Tel. 0... 34/38161 4100 Duisburg 17 ...

Schüler sucht preisgünstig Amiga 500 plus Software. Angebote an Sascha ... 51 ... Fr... ...9706 Radewsch

Suche Tauschpartner für Amiga Soft. Listen an Fred ... A-995 Hopfgarten Austria only Tel. ...4872/5427 send Disks

Verkaufe ca. 40 Originale z. B. Pirates 25, Beast II, Invest... Liste gegen 2 ... RP bei Jan ... Nikolauskirchstr. ... 3560 Biedenkopf

Verkaufe orig. Conquest of Camelot für Amiga oder tausche New Games! Tel. 07544/58 ... 4 ab ...

■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■

Verk. ... Drumstudio Starglider Transformer + MS DOS 2.11 alle m. Anleitung. Tol 0452.../6667

Verk. Stadt d. Löwen 45, Outrun 25, Roger Rabb. 30, Chuck ... 40, Hollyw. Poker 25, Space Ha... 20, ... tausche gegen Food, Loom ... Tel. 06244/52...

Verkaufe: Battlehawks 1942 (dt.) 40 DM, Bismarck d. ... DM, Empire 45 DM, Goldrunner 30 DM alles Originale. Tel 07742/5555

Suchen Tauschpartner für Demos und PD-Soft, suchen Coder. Listen an S. Müller ... 59 ... auch no illega Stuff

... PD ... sucht noch Mitglieder, kein Beitrag ... PDS ... DM ... Bergisch Gladbach 26 5190 Stolberg probier's

Suche zuverlässigen Tauschpartner für Amiga Soft. Schreibt an Philipp Haydn ... 52 a A-5026 Salzburg. Oste reich bitte Liste mitschicken

Verkaufe Amiga 2000 mit viel Zubehör ... 2000 DM ... Krüger, Gierholde 35, 7713 Hüfingen ... 83...

★ Amiga Austria ★

Grafik ... Amiga ... Informationen Hilfe ... Andreas ... 5742 Wald/PZG ★ Greetings to Falco ★

Verkaufe Amiga ... 100 ... MByte ... (Mindwalker usw.) & Diskettenkasten, alles ... guter Zustand für 650 DM komplett Tel. 04...

Schüler sucht A500, möglichst mit 1 MB, TV-Anschluß evtl. Harddisk ... Tel. ... Dresden ... DDR

A500 + ... MB + Monitor 1081 + Drucker Panasonic KXP 1082 + 10 ... Leerdisks + ... PD + viel Zubehör + Literatur für 200 DM F. Michel ... Neudewern. Tel 08035/6288 (Florian)

Verk. Amiga 2000B + ... Laufw. + Monitor 1081 + Drucker NLQ + Softw. ... Bücher Zubehör für 2000 DM, Tel 02975/3652 (Jens)

Suche Pirates für Amiga gut erhalten mit Beschreibung. Angebote an Thomas Simi, Sonnenweg 66, A-64... Mimming, Austria Tel. 05262/5...

Suche Indiana Jones 3 nur Original, zahle 35 ... DM Tobias ... Am Kalben Born 25 3400 Göttingen. Tel 0551/7906212 — probieren

Suche einen gebrauchten Amiga 500. Preisvorstellung zw. 500 ... bis 600 ... DM Tel. 04625/7475

Verk. orig. Starlight, California Games, Olds je 30 DM ... Thrust 10 DM, für Atari ST/STE Tel 0931/812908, Martin

Preiswert: PD für Amiga, fordere Infos gegen Rückporto von Martin Kani, Jägerhofstr. 46 5600 Wuppertal 1. an. 10000000000% Antwort

Tausche Kiar, Pirates, World Cup Year 90 Comp. gegen Castaver, Fatal Heritage, Last Ninja 2 Tel. ...6699... Roger

Verkaufe 15 Originalgames, Unreal, Barbarian, Defender of the Crown für 200 DM Helmut Sachse, Königsberger Str. ... 3544 Waldeck Tel 05634/1768

Verkaufe Code für Maniac Mansion, zahle bis 20 ... DM Schreibt an Philip Benning, Bergingerstr. 79 4300 Essen 1

Indy 3 deutsch, kaum gebraucht, original für 40 DM Tel. ...5707/84 ...6

Schleuderpreise! verkaufe 50 orig. Games nur an arme Schüler. Verkaufe auch Newtek ... Reinhard Franz ... 6 ... 49 Friedbach

Verkaufe original Manchester United für 40 DM, Holger Paffa, Södring 25, 6458 Rodenbach ... oder Tel 06184/5...030

Austria verk. orig. Dragon Flight, Drag Breath 608 A, Sub. F-16 Combat P., Xenomorph, TV Sp. Basket, ... auch Tausch ... Tel 02747/2023

Verk. Indy 3 Adv. 30, ... Cop 25, ... 25, Hurrican 40, Stryder 30, ... ame from the desert II 20, Batman 30 ... Tel ...

Verkaufe für Amiga Maniac Mansion (Power Play Prädikat besonders empfehlenswert) von Lucasfilm-Games ... 24 Hours

Verkaufe original Amiga Spiele: Operation Neptun, Bubble Ghost, Superski, Hostages, Zynaps je 30 DM, Kep ... Thief 40 DM Tel 07...

Verk. Populous, Rainbow Islands, Populous The Promised Lands für einen Spottpreis von je 30 ... DM. An Dirk Kaudewitz, Max-Planck-Str. 28 4800 Bielefeld

Verk. Larry I 60, Police Quest I + II 90,— bzw. 60 ... PQ I + II 40 ... alle 3 190 Originale mit Anleitung + Lösung. Tel 0821/665629 Wor...

Suche aus Umgebung Franken Computerfreak für C64 und Amiga. Spieletausch möglich Tel. 09192/16 ... 7 oder ...8765 nach Klaus fragen

Suche neuestes für Amiga Soft. ... Listen mit Preisangabe an Dirk Junge, Am Sandberg 15 a 5653 Leichlingen 1

★★★★★ Help ★★★★★
Suche PD-Soft ... Amiga! Suche auch Dungeon Wizard Karten u. Lösung für Dungeon Master Tel. 089/802320 ab 18 h

Suche billiges Amiga System, suche auch C64 + Zubehör faire Angebote an Thomas, Tel. ...221/5462283

Suche zuverl. Tauschpartner für Amiga 500 schickt Eure Listen an Alexandre Fuchs, 69 Rue d Ehlerange ... 3958 Mondercange

Suche Amiga-Software nur Originale. Kauf oder Tausch. Jens Westermann, Weinligstr. 7 3040 Soltau Tel. 05...9 16725

Suche ... Amiga ... Swoboda, Waldmühlerstr. ... A-4910 Ried

Suche gute Tennismanagerspiele evtl. mit Doppel-Spiele ... zum Editieren, zahle gut Alexander v. Alten, Bockum ... 3 5400 Koblenz

Contacts wanted
Suche Altes und Neues (Monkey Island etc.) Phone 040/6785786

Suche dringend Anleitungen zu den Adventures Fish und Time. Bitte schreibt an Christoph Hauck, Hauptstr. ... 670 Waldsee

Suche Amiga 500 Zahle bis 550 DM! Tel. 07541/32266 (Max)

Verk. Originale 100%: Their Finest Hour, Sub Attack, Italy 1990 ... Gold je 50 DM sowie Speichererw. ... MB mit Uhr + abschaltbar, 2 Wochen alt: 150 DM, Tel 07222/8476 (Mark)

Wegen Systemwechsel verkaufe orig. Software Elite deutsch 35, Great Courts 15, Combat Racer 15, RVF 40, Grand Prix 35, Populous 35, Champ. o. Krynn 45, Tel 08...3/3775

Super Demos Intromaker, Sekasources, Demos, ST-Module, superbillig (Tausch ... Verkauf) Infos fordern (Rückporto). T. Wiesweg, Neuenhof ... 5608 Radevormwald

Verk. orig. Games: Tie-Break, Silkworm, Beach Volley, Barbarian 2, Battle Squadron, Microprose Soccer, Worldcup Compilation, The Story so far ... Tel. ...

Verkaufe folgende Orig.: R-Type, Stunt Car Racer, RVF Hnlt, Starflight, Xenon II, Great Courts, Sim City, Silkworm für je 35 ... DM Tel 0221 481465

Verkaufe für Amiga Farbmonitor 1084 S für 350 DM + Spiel (Leonardo) od. 1 MByte + Spiel (D. Master und Blood Money) für 150 DM, Tel 02...

Suche Carrier Command billig. Tel 09122 ...2394 (tgl. ab 14.30 Uhr) frag nach Thomas

A500 + 2. Lw. 1 MB, Ac. Replay, R. Ty., TV S. Foot ... F 16 ... alles Orig. ... Literatur Zubeh. VB 1500,— DM, M. Kremb, Postf. 1232 6766 Rockenhausen

Suche Tauschpartner für Amiga Call 06182/24... frag nach Nils Call now

Verk. Running Man, Roadwar Europa 40 DM, Fourth ... 20 DM ... DM, Ajax 10 DM orig., Bökes, Engin..., Seidel-Bogen ... 8000 München ... Tel 089/93...

Suche Spiele für 200 DM u. a. JMS Elite Beach Volley, auch Tausch (3 gegen 1) Wings, ... Tel. ...524 49469

Suche orig. Laser Squad für Amiga zahle 40 DM Tel 05...1 484794

Suche Amiga Softw. (Originale) und Gameboy Module, verkaufe Amiga-Basicprogramm Torsten Rienaß, Kantstr 2 4106 Escheda

Amiga 500 mit 1 MByte RAM, TV ..., Soundtracker, 50 Disks (original, PD) ... Literatur ... 1000 DM Rosch, Burg ... 6239 Eppstein

Tausche The Hitchhikers Guide to the Galaxy gegen ... Originale 1964 Version Tel. 2803/1423, verlang. Thomas

Kaufe Maniac Mansion (wenn möglich mit Anleitung) Bedingung 100% fehlerfrei und Original Tel 02... 428856

Tausche PD-Soft Katalog gegen Disk + Rückporto ruft an unter Tel 04281/325... oder schreibt an Stephan Hedwig, An ... 2730 Zeven

Kaufe günstig Deluxe Paint 3-Malprogramm mit Animationsdisk oder Deluxe Video mit Anleitung Federico Beiel, Gapkettis CH-7460 Savognin

Verkaufe original Football Manager Worldcup Edition, Peter Beardsley ... Football je 50 DM od. 45 Fr., Terence Graf, Mösli 19, CH 4558 Winistorf

Entpacke 1.3 auf Kickstart 1.3 + Umschaltpl. X Copy engl. Dungeon Master Das große Floppy Buch GFA Basic, Amiga von DB Tel 07564 3479 Mich

Verkaufe Amiga 1000, 2,5 MB, Farbmonitor, ext. F., Sound-Digitizer massig Literatur, Disketten und Zeitungen. Festpreis 2200 DM. Tel 0251/2...4847

Verkaufe X-Copy II ohne Hardware für 25 DM Tel 08...4083 ab 16.00 ...

Biete Atari-Lynx, 3 Mon. alt, mit original Netzteil und drei Spielen, alles noch originalverpackt für 450,— DM, Tel 069/357817 (Jan)

Verkaufe Overlander + Dyter 07 je 15 DM suche Tauschpartner ... meine Adresse: Christian Deppe, Kirchstr. 5, 342 Holzen Tel 05521...478

Tausche Seka-Sources send Disks to O. Plink, Im Kirch 5, 7904 Erbach 2 Attention Attention ...

Verkaufe Manhunter New York Fehlkauf zum halben Preis 35,— DM inkl. 5,— DM Porto + Verpackung! Tel 07346/2160 tägl. ab ...530 Uhr

A500 verkaufe einen Trump-Card-Controller mit einer 40 MB Quantum Festplatte für 1100 DM. Tel 030/6184457

Suche funktionierendes Millenium 2.2 bei mir kehrt der Gravi nicht von den Meteoriten zurück. Walter Barowitig, Donaustr. 15 A-9162 Strau

Suche dringend Bards 2, biete Turrican, X-Out, Super Cars und Hard... heavy call 0525... zwischen 8 und 9 Uhr

Suche dringend Ports of Call, verkaufe Rings of Medusa ... Populous, Bundesliga Manager, Balance of Power Ed. 1990 35-40 DM Tel. ...557 nach 18 Uhr

Tausche orig. Loom, Kult u. 4 weitere Spiele für Amiga gegen orig. Kick off 2, Budokan u. a. Ralph Wal..., ... 3 5528 ...pporshausen

Verkaufe Tracedisplay für Amiga extern (Alcomp) VB 40 DM, Amigamouse linke Taste leicht defekt VB 45 DM, Andreas Knaus Tel 02202/37609

Verkaufe Seikosha SL80IP 24-Nadel-Drucker für VB 450,— DM kaum gebraucht, verkauf wegen Umstieg auf Fujitsu. Andreas Knaus Tel. 02202/37609

Tausche F16-Falcon + dt. Anleit. und gegen Indy III, The Graphic Adv. (bitte auch mit dt. Anleitung) ... Hanning Pirkaster, A-6900 Bregenz, Österreich

Suche echte Mega-Contax. Andreas Dambrauskas, Heideosenweg 16, 2903 Bad Zwischenahn ... hc best

Ext. 3½" LW DM 190, ... 512 KB RAM mit Uhr DM 160, ... Kick off 2, Twinworld, Plague Blockow, Manch. United, Pirates jeweils DM 30 ... nach ... Tel. 02153/5/30

USS-Soft sucht Altkontakte, bitte wieder melden: M. Becker, R. Monreal, J. Rauh und alle anderen ... melde Euch! USS-Soft, Postfach 2053 4057 Brüggen 2

Verkaufe Original wie Tennis-Cup 35 DM, Manchester United 35 ... mehr unter dieser Adresse: Detlef Wonning, Robert-Str. 4, 5000 Köln 91 West Germany

Verkaufe Amiga-Orig.: Bozuma, Phantasie 3, Indy 3 Adv., Maniac Mansion, tausche auch Mega-D. und Game B.-Module Tel 0451/30 703 (nach Lars fragen) billig

Verkaufe original Loom und Castle Master zu je DM 30,— plus Porto Tel 08105/1425

Verkaufe Artichox, Drakkhen, Elite, Day of the Viper ... tausche gegen Champ. o. Krynn, Hillsfar, Pools, Course of Azure Bonds Tel 07... 375966

MS-DOS-PCs

Verkaufe CGA-Monitor CM ... Schneider 16 Farben, ... zahlt NP 800 ... für nur 350 ... Frauen... Seefelder Str. 6 8124 Seeshaupt Tel. 08801/1244

Tausche, kaufe oder verkaufe Spiele für PC. Schickt Eure Listen, oder fordert meine Liste an bei Dieter Miller, Raimundweg 1 7914 Pfaffenhofen

Verkaufe Schneider Tower AT mit 12 MHz, 21 MB Festplatte, 1 x 730 KB Laufwerk, EGA-Karte, Monochrommonitor, Maus, 512 KB RAM. VB 2400 DM Tel ...

Suche Originalspiele für PC, vor allem Wirtschaftssimulationen und Strategiespiele. Andreas Ludewig, Am Angel 7, 8127 Iffeldorf 3½" + 5¼"

Suche Soundblaster. Zahle Höchstpreise unter Umständen auch Adlib, verkaufe orig. Centurion-Def. of Rome 40 ... Tel 09851/1384 Axel ★ IBM-VGA ★

Rai. Tycoon, Populous, Sim City, Bal. of Power, Bundesl. Manager, Xenomorph, Pool of Radiance, Captain Blood je 30-60 DM Tel 05937/2210

Verkaufe Schneider PC 1512 360 KB 2 5¼ Laufwerke, Maus, Tastatur, CGA-Monitor + MS-DOS 3.2 + Handbuch 1000 DM Oliver Peter, 6239 Eppstein 5 Tel 06198/33777

VGA Spiele Paket
50 der besten PD/Shareware-Spiele für die VGA-Karte, nur 59 DM (VS/NN), J. Paustian, Zum Brook 9, 2300 Kiel 14

Suche billige Originale 3½", wie z. B. Zak McKracken, Pirates, Finest Hour, C. of Camelot. Liste + Preis an Tobias Singer, Am Pfarrberg 1, 8467 Schwarzhofen

Wer tauscht seinen PC gegen einen C64 mit Drucker, Floppy, Lightpen usw. und 500 Spielen? Tel 0461/7...79

Private Kleinanzeigen

MS-DOS-PC

Verkaufe Silent Service 70 DM, Prince of Persia 50 DM, SQ2. Tel. 089/49049 ab 18.00 Uhr. Originale. Tausche auch. Christoph

Verkaufe Sorcerian von Sierra für 50 DM. Mathias Saermann, Konigstr. 2, 1000 Berlin 42, Tel. 030/7058590

Suche Kaiser und Pirates. Biete Zak McKracken und Football Manager II. Write to Markus Ricke, Fallorweg 7, 4450 Lingen or call 05-11/52325

Junge PC-Spiele-Freak verkauft Originale und sucht Kontakte. habe Drag. Lair zu verk. Schreibt an D. Buss, Neustr. 13 a, 5653 Leichlingen. EGA

Suche Tauschpartner für PC. Habe verschiedene Sierra-Adventures. Tel. 09081/66555 Christian Bösch, Schubartstr. 2, 7908 Riesburg 2

Verkaufe Loom (engl.) für MS-DOS, 5¼", 55 DM. Tel. 06104/5132 ab 19 h werktags

Nur origin. Flugsimulatoren: Intruder, A1-55, LHX 60, Bomber m. Mission Disk 50, F15. Tel. 07684/1528

Verkaufe Railroad Tycoon 70, Balance of Power 40, Sim City 25, Jim Vor. Below, Silvweg 36, 6361 Niddatal, Tel. 06034/1344

Suche Tauschpartner für PC 3½" u. 5¼". Diskettonl. Abe Passer Michael, Lanserstr. 44, A-6080 Igls

Verkaufe Schneider PC 1512 DD 2 Laufwerke (360 KB), 12 MHz, PD-Software, Literatur, Monochrommonitor, Gamecard, Joyst. 700. S. Franke, Landsberger Str. 107, O-1147 Berlin

Biete SQ1 + 2, Megawar (o), Ultima 6, Ch. of Krynn, Stadt 3, Wasteland, Populous, F-5+, Full-Metal-Planet, alles nur Orig. Tel. 08133/20975

+++ Tauschpartner +++ für PC Software/Spiele gesucht 3½" 5¼". Wer Interesse hat, Tel. 07131/30350 ab 18 Uhr Philipp

Verkaufe EGA-Karte VB 220, HGA-Karte und Monochrommonitor 50. Tauschpartner 5¼" soll. Tel. 02101/273170 anrufen (Oliver Asma)

Verkaufe Originale MS-DOS: Ultima 6 60, Loom 50, Face off 45, M1 Tank Platoon 60, Railroad Tycoon 60, evtl. auch Tausch. Tel. 0871/1793

Wer kauft mir mir zusammen Originale? Je mehr sich finden, desto mehr kann getauscht werden. K. Gierhalk vk. Brussolo Str. 81, 5014 Kerpen

Suche Tauschpartner für PC! Habe Larry 1, 2, 3, LHX, M1 Tank Platoon, Space Quest II, Sim City usw. Schickt Eure Listen an Peter W. Aschat 46, 6083 St. Stefan

Verkaufe oder tausche Indy 3 5¼" in deutsch. Tel. 02238/56709, Heiko Wilde, Am Römerturm 3, 5024 Pulheim/Geyen, ab 18 Uhr außer Donnerstag

Verkaufe Originale Larry 2 50, Purple Saturn Day 25, Fruit Brigade, Tongue of Fatman je 20, GP Circuit 40, evtl. auch Tausch. Tel. 06074/1585

Verkaufe XT Commodore 512 KB, 20 MB Harddisk 5¼", Drive, Monitor, Druckerkarte + Star LC 10 + Maus, alles VB 1800. Tel. 0032/67/554757 Dirk

Verk. Grand-Prix Circuit 5¼" 25 DM, Silent Service 1 5¼" 24 DM, Paris-Dakar 90 5¼" 20 DM, North & South 3½" 35 DM. Tel. 06031/72766, ab 17.00 Uhr

Verkaufe Populous + Populous The Promised Lands 3½" dt. zus. für 55 DM. Genius Handscanner 4500 für 280 DM, NP 450 DM. Herrmo Andreas Tel. 07306/2949

Suche Tauschpartner für PC AT 3½" und 5¼". Habe alles Neue. Ruft an unter CH-Tel. 044/22 14, CH-994 oder schreibt an Adrian Stüblin, Mättenweg 7, CH-6467 Schattdorf

Tausche Orig. von Erde, JMS, Vermeer, Hanse, B. Hawks, Rasmm gegen LHX, Kult, Omega, Midwinter, Heldenpfade. Isweg 10, 8039 Puchheim, Tel. 089/800 8c

Suche Tauschpartner für PC auf 5¼" oder 3½" Disketten. Schreibt mir mal! Dirk Molnar, Nägelisweg Chachelsr. 5, 7775 Deuchingen

Verkaufe Euro-PC Zubehör 5¼" Floppy 720/360 KB nur 275, Gameport + 1 Joystick 50,— KQII + III, SQ II, KQ IV, MHII, B.C. zus. 300 (auch einzeln). Visual Composer 90. Tel. 07171/75424

Originale PC-Games: Indy 500 68B, Supr. Xenon 2, Their Finest Hour, Face off, Ess. etc. & Daum, Test Drive 2. Manfred Dohmen, Tel. 07957/8148

Verkaufe MS-DOS Originale: GP Circuit, Populous 2, McKracken Manhunter 2, Space Quest 3, Larry 3, Indiana Jones, Xenon 2, Loom, such halber Preis. Tel. 043/1553292

Verkaufe original Maniac Mansion für 50 DM oder tausche mit Champions of Krynn. Tel. 08074/1277 Michael

Verkaufe nur Originale 5¼", Sim City und andere: 500 PGA Tour Golf je 40. Rick Dangerous 25,— Faces off 30,— ab 2 Spiele —10%. Tel. 08064/1007

Verkaufe original Ultima 6 für 60 DM, Stoerprog/Gdcare ul 40 DM evtl. Tausch gegen andere Orig. Tel. 06421/62937 Timo verlangen

Suche Farbmonitor (CGA) für Schneider/Amstrad PC 512. Tel. 06152/39782

Wer hat Interesse an einem Original-Software Tauschclub im Raum Stuttgart/Ludwigsburg für PC. Tauschen ist billiger als kaufen! Meldet Euch bei M. Schaller, Eisenbahnstr. 24, 7144 Asperg

Verkaufe neuen Drucker NEC P2200 für 450 DM VHB, ab 19.00 Uhr. Tel. 06152/62561

Suche MS-DOS-Originale Redstorm, M1 Tank, Battle of the Intruder 688 Attack Sub, Strike Eagle, wäre auch am Tauschen hier. Angebote an Claudio Rüeder, Eibenstr. 20/23, CH-8045 Zürich

Biete Originale 5¼" IBM 688 Caveman, VGH, Lympics, Blockout, Silpheed je 35 DM, 5. Service 2 45 DM, Populous + Scenery Disk 45 DM, Arcticfo 20. Tel. 0851/10230

Suche Pirates und Rick Dangerous, verkaufe Ultima 1 3 u. 45 DM per Nachnahme. Schreibt an Markus Schmid, Cornellusplatz 67, 5502 Schweich

Suche Tauschpartner für PC 5¼", schreibt an Andreas Doods, Gumpendorfer Str. 1/4/22, A-1220 Wien, Austria

Suche MS-DOS-Originale 5¼" (Herculeskarte) z.B. Populous, Loom, Ultima VI, Indy 3. Schreibt an Sebastian Held, Schönhutweg 13, 7170 Schwäb. Hall

Biete 5¼" PQ, TD, Larry 1-2, GP u.a. suche Silent Service 2, Pirates, TD2 u.a. Tausche und kaufe! D. Hegele, Säntisweg 5, 7989 Amtzell, Tel. 07520/6940

5¼" Champions of Krynn 30, je 4 House of Horror, Vampy, The night in Sweden, Box Quest Captain Comic, Dracula in London, Super Pinball. Tel. 06805/499 3

MS-DOS Tausche Street Road (5¼") Original gegen z.B. Their Finest Hour, Hard Drivin', TD, Super Muscle Cars, Op. in Underworld. Tel. 0031/45/410791 ab 19.00 Uhr

Verk. orig. PC-Spiele 5¼": Kult, Castle Master, Chuck Yeager, Populous + Lands, Flight Sim 3 dt. je 45 DM od. zusammen 200 DM + TPO, Spiele. Tel. 08453/8879

Verkaufe Mines of Titan + Cluebook 45 DM o. tausche gegen Railroad Tycoon o. Champions of Krynn. Tel. 06146/1609 ab 15 h. Tausche noch a. Gam.

*** PC-Spielebox ***
Personal Nightmare, Legend of Faerghail, Conquest of Camelot, je Original 50 DM komplett 20 DM. Tel. 0607 7...

Suche für den PC Imperium und Rings of Medusa. Zahle bis 40. Tel. 09181/20796 (Michael)

Kaufe Software für den PC möglichst billig, schickt Eure Listen mit den Preisen an: Franz Diedrich, Marienstr. 20, 3162 Uetze

Suche, tausche oder kaufe Rick Dangerous 2, Sky of Die, Silent Service 2, Brain Blaster, Cadaver oder sonstige gute Spiele. Tel. 08588/473 Klaus

IBM ★ PC Wer tauscht mit mir? Habe Indy 3, Codename Iceman, Hero Quest, Suche Larry 1, 2 oder 3, PQ 1, 2. Daniel Tschirky, Sennweg 5, FL Triesenberg, Tel. 075/2577

Suche MS-DOS (5¼")-Tauschpartner in der Schweiz. Schickt Eure Listen an Christoph Schurmann, Mühlebachstr. 5, CH-6003 Luzern oder Tel. 041/230864

Biete Railroad Tycoon, Budokan, Camelot, Chaos, Three Stooges etc. (Festplatte ST 225, 20 MB, 190,— DM), 100% o.k. Tel. 0228/656770 Robert ab 20.00 Uhr

Verkaufe oder tausche Wolfpack 60, A-10 Tank 60,—, F15-Strike Eagle 25,—, Altern Reality 25, Midnight 25, Cyclr 25, Ace 20. Tel. 07151/24355

Verkaufe oder tausche M1 Tank Platoon, The Colonels Bequest, Yuppies Revenge, Gonz zum Töten, Psion Chess, Indy (Adv.). Tel. 05652/4949 Niki verlangen

Suche Infos, Games, Dinger Fire, Desert Rats, Warship, Fireman, Jet Fighter, Crusade in Europe, Conflict in Vietnam. J. Theis, Holzenweg 29, 5308 Rheinbach

Verkaufe IBM-Originale: FM2, Indy 3 (Adv.), Ultima V, Missi Sacrel, Crusade in Europe, Leisure Suit Larry. Tel. 02874/2275 Preise VB

Suche billige MS-DOS-Spiele wie Pirates, Sim City. Bitte schickt Eure Angebote an Thorsten Graf, Wagnerstr. 6, 5100 Herzogenrath

Verkaufe originalverpacktes Touch in Plusinfo, Lingo, Insoweißes, Police Quest, Arion, Preis 4 DM inkl. Porto + Verpackung. Tel. 07348 160

Suche MS-DOS Games Pipemania, Oxolopoly und Klax. Liste mit Preisen bitte an Andreas Fittkau, Stahlstr. 1 A, 5270 Gummersbach

Verkaufe original MS-DOS-Games u. 3 Bau Blood Sport, Rogue, Dragonstrike. Verkaufe auch Sidecar. Amiga Tel. 027 75834 ab 7h

Tausche Test Drive gegen TD2. Cu. Run. Populous ggf. Rings of Medusa, Oil Imp o. sonstiges, melden bei Joel Stiess, Kirchweg 80, CH-8055 Emmenda

Verk. PC-Orig. Populous 3 45 DM, Col. Bequest 5¼" 55 DM. Suche auch gegen Hero's Q., Police Q. 2, Larry 2, Kings Q. 5. Tel. 048/61895 14-18 Uhr

Verkaufe für PC Ultima V 50,— (5¼"), Tel. 04298/3720, 7-8 Uhr

Verkaufe Originalspiele Erde und Starflight je 40,— DM. Oliver Pabst, Fichtenstr. 23, 8703 Ochsenfurt, Tel. 09331/7249 (nur gegen Nachnahme)

Suche billige Originale: Tetris, Klax, Kult, Loom, Rings of Medusa, ruft an unter Tel. 05524/1328 ab 18 h

Suche Tauschpartner für PC! Habe Spiele wie Budokan, Indy 3 usw. Schreibt an Christian Burgi, Altbrunnenweg 6, CH-4410 Liestal. ■■■ 100% Back ■■■

Verkaufe fast neuwertige Hard- und Software, bitte Liste anfordern bei Brigitte Drover, Heimmatte 15, 7801 Ebach-Oberpleemal

Tausche od. verkaufe MS-DOS-Sp. Habe B. Manhunter, Leanne d'Arc, Balance of Power, kaufe auch Games. Florian Dollart, Banzstr. 7, 8092 Haag

Verkaufe Wall Street, Their Finest Hour, Indiana Jones, Am Dreams, Railroad Tycoon je 40,— u. Suche Populous, Medusa, Starflight. Gigher, CH Tel. 038/241890

Probleme bei den Sierraspielen? Kostenlose Disk mit Lösungen zu allen Sierraspielen gegen Portoerstattung DM 2,— in Briefmarken. Tel. 065/869493

Verk. orig. Bard's Tale 1 allein je 40 DM, zus. 70 DM. Tausche Populous, Tongue of Fatman, Silpheed, Starglide gegen Originale. R. Bardol, Tel. 02 16670

Verk. 5¼" orig. Hillsfar, D. of Flame, Starflight 2 50 DM, C. of A. Bonds, C. of Krynn, Sim City, Finest Hour 60 DM, kompl. 350 DM. Jörn Bircel, Tel. 05531/4134

Verk. Euro PC, 1 Jahr im Speicher, Software und div. Zubehör. Preis n. VB. René Schlee, Lerchenstr. 61, 7410 Reutlingen, Tel. 07121/240556

Verkaufe PC-Originale Star Trek 5, PQ2, Goldrush je DM 45, War in Middle Earth DM 40, Don't go alone DM 20, Tel. 0721/697052 Marc vor

Orig. Populous 55, Xenon 2 35, Silpheed 40, Hero's Quest 50, Suche Starflight 1, Erde u. Tausch. Ray. Bitte Liste an Kolt, M. Schiele 18, 3540 Korbach

Suche gebr. Scanner wenn mögl. in Farbe und für VGA-Nutzung. Schreibt an Günter Powdnik, Zehntstr. 280, 8000 München 82

Verkaufe Originals in 3½": Oxolopoly + Never Mind je 30 DM. Olide Reitsch, Tel. 0610 83732 12-13 Uhr, suche 3-D Pool + Monopoly deutsch

Tausche Originale Hero's Quest (3½" Disketten) gegen LL2 oder Codename Iceman. A. Tel. 0043/0732/245867

Originale für PC: Indianapolis 500 85, Sentinel Worlds 45, Lombard RAC 45, alle drei für 140 DM, alle auf 5¼". Tel. 0228/343230 nach 20 Uhr

Habe Indy 3 Adv. auf 3½" und tausche es gegen Loom, Sim City o.a. auf 3½" oder 5¼". Tel. 06140/2303

Verk. Fussball All. + Airplane Factory, Paperboy, Testdrive, Indoor Sports 65 DM, Outrun 35 DM. S. Heerings, Heggeweikke 25, NL-6374 RV Landgraaf, Holland

Verkaufe PC-Orig. 1 Ums. 30 DM, 2 Aargh 30 DM, 3 Defender CGA 25 DM, 4 Testdrive 3 20 DM. Tobias Dobele, Obere Rubberg 10, 7880 B. Säckingen, Tel. 07761/3550

Tausche div. Rollenspiele, z.B. Ultima V + VI, Legend of Faerghail. Suche z.B. Dragon Wars, Jump and Run oder Strategiespiele an Michae. Tel. 04263/3977

Verkaufe original 4-0 Tank Killer, PC 5¼", auch tauschen gegen F-16 Falcon, F-15 2 oder sonst 50 DM. Rüd. und Pulsi Bäuerinsiedlung 1, O-4241 Querfurt, ehem. DDR

Achtung! Verk. original: All Games Ausverkauf Maniac, Indy 3 + Drakkhen, suche Waterloo oder Borodino (PSS). Tel. 06232/78149 (Guido)

■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
Verkaufe für PC 5¼" Yuppies Revenge 50, Tel. 04298/3720 Jan
■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■

Suche Tauschpartner, habe Budokan, SQ1-3, Pirates, PQ1, KQ1 + 4 u.a. + 2 und ca. 30 weitere gute Spiele. Robert Lorenz, O-5087 Erfurt, Goethestr. 64, Tel. 20273

Verk. Prolex XT + MHz 640 WD 5¼", Floppy 30 MB Festpl. CGA-Gr. + Mon. Software: 8 Mon. + NP 2000, Preis VB. Sonntags 14-18 Uhr, Tel. 04222/8420

Originale DOS Spiele zu verkaufen: Sword of the Samurai DM 40, Fighter Bomber DM 50,— Hero's Quest DM 60,— Deathtrack DM 40, Zak McKracken DM 35. Festpreise. Tel. 093 18 65

Achtung ★ MS-DOS Spiele ★ verkaufe original Waterloo, Red Lightning, JMS mit Scenar. ★ zu tollen Preisen ★ Ruft mich an unter Tel. 053 180469 Jörg

Verkaufe orig. Spiele: 688 Attack Sub 55 DM, Silent Service II 65 DM + Porto. Tel. 0221/406833 Mo-Fr Johannes

★★★ PC ★★★ PC ★★★
Suche PC-Spiele in gutem Zustand (original). Listen an Alexander Lindner, Heldstr. 15, A-4523 Gunskirchen, Österreich

Verkaufe Test Drive 2 und F-15 Strike Eagle 2 je 40 bzw. 50 DM, beide Originale mit Unterlagen. Tel. 030/8778846 — MS-DOS

Tausche Codename Iceman 5¼" gegen Indiana Jones 3 3½". Tel. 07381/89912 ab 17 Uhr

Verkaufe oder tausche KQ1-3, B. Tech, Hanse, 688, Ultima 5 + 6, JMS, Pirates, Rings o. Medusa, Pool o. Radiance, Empire, Mechwarrior, PQ1, Pawn etc. Tel. 06302/3554

Suche ständigen Tauschpartner 5¼" 3½" nur Orig. im Großraum RS, W, SG, S. Dobren, Alt. Bünnbeinst. 19, 5630 Remscheid 1, Tel. 0219 63641 ab 18.30

LHX (60 DM), SS2 (50 DM), Ultima 6 (50 DM), Xenon 2 (40 DM), Loom (40 DM), Their Finest Hour (50 DM). Tel. 089/5892341 ab 18.00 Uhr, Tel. 089/ 58739

Verk. PC-Orig. Silent Service 2, Ultima 6 je DM 60, Star Trek 5 DM 50, Goldrush, Rings of Medusa DM 40, Don't go alone DM 20. Tel. 0721/697052 Marc vor

Suche Spiele für PC mit AdLib-Unterstützung! Bevorzugt Simulationen! Angebote bitte an M. Schuster, Am Raukeller 3, 7920 Heidenheim

Verkaufe original Silent S. II 65 DM, Sim City 50 DM, beide mit dt. Anleitung oder tausche gegen Tycoon, PGA-Golf. P. Ecker, Nußdorfer Str. 7, 7770 Überlingen

Verkaufe original Ultima 6 (3½" + 5¼") und Populous 3½" für 50 u. 40. Tel. 06142/32322

Verk. u. tausch Orig. Indy 500 49 DM, Hostages 19 DM, Grand Prix Circuit 39 DM, Ral Rally 29 DM, TD2 Cars, suche Hard Drivin, Silent S. 2. Tel. 07044/7792

Suche RPG u. Strat. Sp. MS-DOS orig. z.B. Mech W., Sent. W. + Megatraveller + Wiz I-V + Star Saga 1-3 + S. o. I. Samurai + M Candles + a. Neuheiten. Tel. 04127/1567 Timo

Private Kleinanzeigen

Verk. orig. PC-Spiele z.B. KQ 2/3 30 DM zus. 50 DM Populous 50 DM, kaufe Ultima 6 zahle bis 45 DM. Tel. 06.../987541 Samuel

Victor-XT 8 MHz 31 MB Harddisk 5¼" Floppy. EGA-Karte Zubehör 2 Joysticks + 110 Disks + viele Games. Dan... Elfenqunir 38, CH-6705 ... VB 750 F

Suche Tauschpartner für PC 3... habe noch nicht viel. Schreibt an ...Price Mu...hofen B. CH-5600 Len...burg

Suche Tauschpartner für PC (3½" und 5¼") Habe Ultima 6 EGA, Indy 500 Face off Alumbi LHX u.a. Karsten Giernalczyk Brusseler Str. 81 5... 4 Kerpen

Verkaufe Euro-PC mit Zubehör VB 700 DM tausche auch gegen Amiga 500/2000 100% o.k. Tel. 09712/5044 nach 16 Uhr Alexander

Suche und tausche Software für XT/AT/386 1 MB VGA Stefan Onken ... 20 2940 Wilhelmshaven

Tausche Loom (3...) gegen Maniac Mansion 3... 5... nur Originale Tel. 06 90...03

Biete Megaspiele von 10-80 DM, z.B. Xenon 2 Indy 3 Space Quest ... Police Quest 2 Kick off 2 Thai ... Bobo W... Rick Ford. Action Service Tel. 06122/13570 (Marco) von 4-16 Uhr

Suche Tauschpartner im Raum Nürnberg, **schreibt an Jürgen Goth Sperberslohe Str.** 28 8508 Wendelstein oder ruft an Tel. 09129/**7745**

Verk. orig. Spiele (5... Lu... PQ2 GR SQ2-3 KQ1-3 3... Indy 3 GR PQ2 5G... Deluxe P 3 billig abzugeben Tel. 02207/8264 Deluxe-paint 2 PC auch 5...

Nethack: suche das Buch von D. Müller zum PD-Spiel, evtl. auch etwas abgegriffen Tel. 07951/6476 (Morg) vorst. S. a. ältere Power Play + ASM

PC Spiele gesucht und ... verkaufen ... Loom Colonel's Bequest Bard's Tale 1 etc. Schreibt an ... Daniels Huttenstr. 22 5376 Anhutte

Hausverw. Exe verwaltet Ihr Einfamilienhaus Energiekosten, Versicherungen (Disk = 20 DM) C. Hanke Dornweissstr. 77 5180 Eschweiler Tel. 02403/52437

Suche Software für den PC nur in der Schweiz. Ruft an oder schreibt mir Stefan Müller Schulstr. 82 CH-8413 Neftenbach Tel. 052/313807

Verkaufe od. tausche P 5¼ Space Quest 1, 2 u. 3 Mit New York Loom Zak McK. Maniac Mansion Indy ... Xenon 2 Future Wars Bad Blood Roland Rechenauer Tel. 08033/6183 ab 18 Uhr

Suche Tauschpartner für PC 3½ schreibt an Christian Witkowski ...stieg 3 7850 Lörrach (nur 3 ... Disk) Tel. 07621/48... ab 16.00 Uhr

Verkaufe Originale MS-DOS Colonels Bequest KQ1-4 Manhunter NY Third Courier. Don't go alone u.a. für je 50 DM Mathias Tel. 07644/81907

Verk. PC-Originale alle 5... Adlib Visual Composer ... Indy 500 35 ... Xenon 2 35 ... Jens Pohl Beethovenstr. 3 4939 Steinheim Tel. 05233/6705

Biete Bad Blood Face off SQ II Populous. Power Lands (ca. 40 DM) suche Midwinter. Silent Service ... Wingleader Tim Lange Waldenbachstr. ... 5200 Siegburg

Verkaufe IBM: Speedball, TFH, Eye of Horus, Flugsimulator ... Indy 3 Strike Fleet je 25 DM 40 DM 25 DM 40 DM 35 DM 25 DM Tel. 04121/65635 Christian

★★★ AT 286 ★★★ nur 3 Mon. alt 640 KB 12 MHz 21 MB HD 40 ms EGA-Monitor noch 2... Monate Garantie nur DM 2750,– Tel. 05932/4591 (Claus)

Verkaufe originale MS-DOS-Games LHX Attack Chopper Indy 3 Adventure VHB Ruft an unter Tel. 06...13490 ab ... Uhr Timo

Zu verkaufen: ein Computerdrucker (Star LC 24-10) 10% Rabatt und keine Versandkosten! Näheres am Telefon: CH-58 ... Stefan

Verkaufe Legend of Faerghail Curse of the Azure B. Wasteland 5 Worlds, von 30-45 DM Plantron 386SX 20 65 MByte HD ... Tel. 020... 712284 (Björn)

Suche für IBM XT sehr preiswert: Maniac Mansion Space Quest ... Indy Populous ... Indy III Adventure und Pirates auf 5¼ ... Moritz Widmer Rainstr. 72 CH-8038 Zürich (Schweiz) Tel. 01/4826457

Suche billig für EGA oder CGA Populous und North & South auch andere. Bitte Liste mit Preisen an A. Meise Strass... 8 8229 Ainring

A10, Loom, Fin. Hour, F-15, Gunship, R. S. Rising Dragon, Larry 3 Curse of Azure Bonds Pirates, je 45 DM, nur Originale + verp. D. Volkel Tel. 0221/544177 ab 18 Uhr

Colonel BEQ ... Iceman Larry 3 je 50,– Larry 2 Indy 500 Goldrush Manhunt je 35 ... Soundblaster 350 ... nur Originale + Verp. D. Völkel Tel. 0221/544177 ab 16 Uhr

Verk. IBM PS 2/50 mit VGA 20 MB Festpl. 3.5 HD Floppy kompl. mit IBM-Maus + IBM-Prog. inkl. für 4200 DM Tel. 0704.../3191

Wer tauscht PC Shareware? Liste an Guido Humberg ... 73 4456 ... ges. ... dBase geb. Nethack PC Window

Suche lerfreudige ... nur Originale z.B. ... King Hortus ... Teile oder die Enchanter Serie. Tel. 08142/3101 ab 18 Uhr Stefan Schmidt

Verk. Originale alle 5¼ Budokan (50) Dragon Strike (50) LHX + 3... (75) Ultima 6 (+ 3½"/80), Silent Service 2 (75), Tel. 0721/8... Peter ...

Verk. MS-DOS-Spiele Railr. Tycoon 55 DM Leisure Suit Larry 2 40 DM Maniac Mansion 35 DM Xenon 2 35 DM Tel. 02633/96437 **(Frank verl.)**

IBM-Orig. je 30 ... Pirates North & South Abrams, **Waterloo, Redstorm, Second Fr. Battles** of Nap. K. Richter Stephanusstr. 69 4790 Paderborn

Verk. PC-Orig. 45 ... Tower of Babel 45 DM F15 Strike Eagle 2 45 DM Carrier Command 30 DM suche Wonderland. Sec. Weap. of Luftw. Tel. 0636/8723

Verkaufe Originale Kult 5 ... Don't go alone 5 ... 60 ... Tel. 0... 765/433 M. Eschbach ... 7884 Rickenbach

Verk. orig. m. An. 688 Attack Sub 50 DM Their Finest Hour 50 DM Bad Blood 60 DM F 19 Stealth Fighter 80 DM Martin Lurßen Tel. 05435/7...9

Verkaufe Larry 2 O.3, Space Quest 3 und Secret of the Silver blades für je 40 DM o. tausche alles zusammen gegen eine Adlib-Card Tel. 0610.../...44 ... Jens

NINTENDO

Verkaufe Gameboy mit 6 Modulen für 320 z.B. Double Dragon Pinball 66 usw. Tel. 02381/64975 Gerson Steinkraus Nordenstiftsweg 45, 4700 Hamm

Suche Tauschpartner für Gameboyspiele habe Tetris Tennis Golf Loadarunner auch Kauf/Verkauf Markus Bader Tel. 0208/853335

Verkaufe Module Ghosts n Goblins, Goonies Top Gun (je 60 ...), Rad Racer (50 ...) Gradius (70 ...) Tel. 04108/1642

★★ Hallo Gameboy-Besitzer! ★★

Suche Module für Gameboy. Willst Du Dein **altes Modul loswerden, dann ruf mal an unter** ... 06135/2969 ab 17 Uhr

Verkaufe Metal-Gear Tiger-Heli und Robowarrior und Donkey-Kong ... Tel. 02626/7262 (Usleheim)

Verk. NES mit einem Spiel ca. 100 DM Tel. 040/6480762 Anruf ab 16.00-20.00 Uhr, Primo

Verkaufe eine Vielzahl topaktueller US-Nintendo-Spiele (auch Japan u. Europa) u. US-Konsolenzeitschriften. Dietmar Artmann Tel. 09634/3.65 ab 20.00 h

Verk. Life Force 70,– Ghost n G. 60,– Goonies 60 ... Super Mario 40 ... Kid ... 55 Zelda ... 60 ... oder tausche geg. Faxanadu Castlevania 2 Tel. 089/...964

Verkaufe od. tausche Metal Gear Wrecking Crew Top-Gun, Gumshoe ... Preis nach Vereinbarung Christoph ... Roloff Tel. 09131 49406

Verkaufe Nintendo + 9 Spiele darunter Trojan Icehockey, Wrestlemania und andere. Angebote an Michael Nienhaus Bluhmstr. 15 **4000 Düsseldorf 1**

Kaufe und tausche Module für Gameboy + Nintendo, suche Comp. Pro für Nintendo ... **le gut, T. Gruber, Aug.-Sachsen-Ederstr. 6** A 3550 Langenlois

Gameboy-User gesucht (nur München) tausche auch Spiele, suche einen Club in München. Dirk Strasser Tel. 089/8888749 Felchholstr. 143

Gameboy-Module: Suche Qwarth, Puzzle Boy, Sokoban ... Tel. 08361/8723 Carsten

Gameboy Tetris + Mario 150,– DM 7 Monate **alt + orig. Verp. Klaus Domiedon, Liegnitzer** Str. 10 5810 Witten Tel. 02302/...566

Tausche Gameboy + Tetris + Solar Striker und 100 DM gegen Lynx nur wenn 100% o.k. wenn möglich mit Spiel, ruft an unter Tel. 03166/0870 (fragt nach ...)

Reto Stadelmann, Chö...str. 7 CH-6020 Emmen**brücke, Tel. 041/533861**

★★★ Gameboy ★★★

Suche Bomber Boy, Nemesis, Puzzle Boy im Tausch gegen Mario Land oder 20 DM Tel. 0...9/398473 Martin

Verkaufe Gameboy inkl. Tetris + Golf (dt. Ver**sion), neuwertig! VB 175,– DM ★ A. Schröder** Warmaren 6 3330 Helmstedt, bitte nicht anrufen

Verkaufe NES Konsole mit US-Umrüstung habe viele US & Euromodule zu verkaufen. Wir kaufen auch Videospiele! Thomas 7167 Burgdorf Tel. 0...92078

Verkaufe neues Nintendo-Telespiel (Gameboy) mit Golf ... und Tennis. Preis nach VB Tel. 030/7866631 ... Aroama Bölckestr. 3... 1000 Berlin 42

Suche NEC PZ Plus biete bis 600,– je nach Zustand melden unter BTX/Tel. ...5/6...95

Suche Gameboy-Module alle Art zum Kauf und Tausch günstige Angebote an Elmar Kästner Ostpr. Str. 177 5300 Bonn

Suche Japan-Module für NES und wenn möglich **auch super Famicom. Adresse: P. H. Chiu** ... 39 ... 7556 ... Holland

Verkaufe Nintendo-Gameboy mit Tetris + Stereokopfhörer für 150,– DM Mega-Drive gesucht Tel. 09544/5275

Verkaufe NES + 10 Spiele für 350 DM z.B. Super Mario + II Zelda ... Castlevania + II Gradius RC-Pro-Am Top Gun Punch out ★★★ Tel. 02845/...6... Dirk

Tausche Gameboy + Tetris + Solarstriker 100 DM gegen Lynx nur wenn 100% o.k. wenn möglich mit Spiel, ruft an unter Tel. 03166/10875 (fragt Dirk)

Verkaufe Adventure of Link und Rad Racer Preis VB Tel. ...4577960

Suche Gameboy-Spiele, bitte mit Anleitung und Packung, zahle bis 25 DM pro Modul außer **Mario, Tennis Tetris, Tel 0234/392905, ab 20.00 Uhr**

Verkaufe meinen Nintendo mit super Spielen wie Metal-Gear, Zelda, Icehockey und Goonies II ... Martin Tel. 0211/576182 ab ... Uhr

Verkaufe Tetris für den Gameboy, suche gebrauchte Mega-Drive-Spiele Tel. 02134/...220

Tausche Gameboy-Module ... Angebote bitte unter Tel. 05105/...00 erfragen ab ... **möglichst mit orig. Verpackung**

Verkaufe Nintendo in Top-Zustand mit 7 Spie**len (SMB II, Adv. of Link, Icehockey), alles mit** Originalverpackung Preis VB Tel. 04392/4219, Jan Rohde

Kaufe verkaufe tausche Module für Sega Me**ga, PC-Engine, Nintendo, Gameboy, kaufe** auch Bestände auf, suche Neo Geo, englische Version Tel. 02522/83517

Verkaufe 3 Nintendo-Spiele: Ghost n Goblins, Robbin Warriors u. Popeye ... für ... DM ... Christian Böhmer 2000 Hamburg ... Neddernmeye Stieg ... Tel. 040/73...155

Verkaufe Micro-Genius mit ... Modulen: Double Dragon II Gradius ... Bionic Com... VB **650 DM, tausche auch gegen Mega-Dr.-Mod.** Tel. 05205/...

Verk. Gradius S Mario Bros Zelda ... Ghost n Goblin Punch Out je 300 S. A-Tel. **06434/3840, nur Austria und bitte nur am** Wochenende

Kaufe Spiele für NES bis zu 30 DM tausche auch Spiele. A. Kern, Quellstr. 6 6703 Limburgerhof Tel. 06236/60261 nehme auch Kontakte auf!

Suche dringend alle möglichen Spiele für Nintendo-Gameboy, zahle bis 40 DM pro Spiel, ruft schnell an und macht mir Angebote Tel. 02422/8630

Suche für Nintendo Gameboy das Modul Tetris. Angebote bitte an Mario Steinhorst, Dresdener Str. ... 4355 Waltrop Tel. 02309/32...6

Immer noch auf der Suche nach dem ultimativen Videospielclub? Fordert doch einfach unser Konzept an! ... Andreas Kraus Tel. 02202/37609

Kaufe, tausche, verkaufe Module für den Gameboy. Michael Kremb Postfach 232 6760 Rockenhausen

Verkaufe NES-Spiele z.B. Simon's Quest, Tiger Heli, Gradius, Punch Out usw. Tel. 0...25/24892 fragt nach Markus

Verkaufe Spiele: Metal ... Soccer, Ice Climber, Ghosts n Goblins + Wizards and Warriors für 260 DM, evtl. auch einzeln orig. verp. guter **Zust. Tel. 040/6...433**

Ich suche für meinen Gameboy Module. Biete 20 ... für jedes Modul! Ruft an und sagt was ihr habt und ihr werdet reich. Tel. 040/6400779 Lars

Verkaufe NES mit Spielen (Mega Man, Ikari Warriors, Castlevania, Super Mario, Zelda) für 700 DM P. Steiner Geissburg CH-6130 Willisau

Suche billige Nintendo-Gameboy-Module (Sokoban, Puzzle Boy) auch Tauschpartner! Adrian Rodi Karlsruherstr. 12 6906 Leimen 3 ...

Suche Tauschpartner oder verkaufe billiger Gameboy-Module, schreibt an Adrian Rodi Karlsruher Str. 42 6906 Leimen 3 Tel. 06224/...384

Verkaufe NES inkl. 5 Games: Mach Rider, Kung Fu ... Preis nach Vereinbarung Thomas Weiß ... 11 8400 Regensburg Tel. 094.../4568

Kaufe US- ... Japan-Module bis ca. 100 DM su**che auch PCE-Games, Atari Lynx (200 DM)** Sega Mega (300 DM), Gameboy-Module Tel. 0671/302... bis 22 Uhr

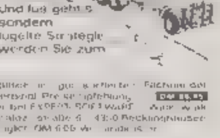
Verkaufe Gameboy (europ. Version) total einwandfrei mit Garantie Kopfhörer Zweispielerkabel und Tetris. Preis VB, ruft an: Marc Tel. 0538.../287...

Verkaufe Gameboy mit Spiel für 200 DM. Tel. 030/83448 0

Verkaufe Nintendo NES inkl. Zapper + 7 Spiele (SMB, Zelda 2) für 350 sFr. (auch einzeln), A. Koppel ... 3, CH-6274 Eschenbach

LIFETIMES PRÄSENTIERT ON THE ROAD

Nach WALL STREET WIZARD liegt mit ON THE ROAD endlich die nächste Wirtschaftssimulation aus dem Hause LIFETIMES vor. Nehmen Sie teil am Speditionsgeschäft der 90er Jahre in Europa.



Telefon, Funkgerät und Computer stehen in Ihrem Büro bereit. Ihre Traum-Trucks ordern Sie nach Wahl. Und los geht's. Nicht der größte und schönste Truck, sondern wirtschaftliches Handeln, eine ausgeklügelte Strategie und ein Gespür für lukrative Aufträge werden Sie zum TRUCKER DES JAHRES machen!

Erhältlich ... Atari ST ... Amiga ... PC ... EGA ... Herkules ... Grafik wahlweise ... jeweils ab 512 KB RAM

Erhältlich im gut sortierten Fachhandel ... unverbindl. Preisempfehlung DM 89,95 oder bei EXPERT SOFTWARE ... 4350 Recklinghausen ... DM 6,00 ...

··· kostenloser Katalog auf Anfrage ··· Händleranfragen erwünscht ···

Private Kleinanzeigen

NINTENDO

Suche [illegible] Silent Service, Faxan, Adv. Double Dragon, Pinbot, Teen Mut. H. Turtles, Rambo. Europ. vers. Patbl. Tel. 084 [illegible]

Ich suche Nintendoclubs. Möchte gerne beitreten. Silvan Sephorie, Schöfrultstr. 42, CH. Tel. 041/312267 von 18.00-21.00 Uhr. CH-6006 Luzern

Verkaufe neue u. gebr. Nintendo Kass., auch amerik. Module. C. Brenner, Druisheimerstr. 5, 8851 Allmannshofen. Tel. 08273/2315

Verkaufe NES mit 18 Spielen, 6 Monate alt, VB 850 DM. Tel. 023[illegible] ab 17.00 Uhr

Suche Module für Nintendo-Gameboy, z.B. Castlevania, Golf, Tennis, Nemesis, Batman, Double Dragon u.a. Zahle bis 30 DM. Tel. 06[illegible] Florian verl.

Verkaufe alle meine USA-Games für Nintendo, verlangt meine Liste. D. Dragon 2, Dick Tracy, Mega Man 3 etc. Postfach 8, CH-4012 Basel. Privatsammlung

Verk. 10 NES-Module: Popeye, Ice Climber, Donkey Kong, Mario Bros, Slalom, Soccer, Volleyball, Kung Fu, Donkey Kong 3, Donkey Kong Jr. Math., für 25 DM pro Mod., Daniel. Tel. 0431/414 84

Zahle bis 100 DM für z.B. Mario 3, Gradius 2, Kung F. Heroß, Bayou Billy, Duko Fuk etc. Japan oder US-Module egal! Tel. 0671/30214

Kaufe günstige US-Japan-Module. Tel. 0671/30214. Suche Mario 3, Contra, Ninja Gaiden, Kiak, Hair's P. plus Commando. Kaufe auch Joypads, Zubehör

Ich suche Teenager Mutant Ninja Turtles für NES European System. Zahle bis zu 100 DM, ruft mich an unter Tel. 089/4488926 danke

Kaufe Spiele für Nintendo. Gebote an v. Grecka, Haydnstr. 16, 4550 Bramsche

Verkaufe: Ein Nintendo-Set mit Grundgerät, Joystick und 6 Spielen (Mario, Mario 2, Kung Fu, Icehockey, Ice Climber, Slalom), 100% o.k. Originalpreis 410,— F. Neupreis 5[illegible] Fr. CH-Tel. 071/724547, Richard Spirig

PC-ENGINE

Kaufe PCE Cards + CDs. Tel. 0671/30214. Verkaufe auch z.B. Nectaris, Fighting Soccer (SNK), Human Soccer, Klax, Splatterhouse, Populous

PC-Engine Tiger Road, Parasol Stars, Heavy Unit, Alien Crush für 50 DM. Cyber Core, Gogo Ball, Neutopia, Ninja Warriors für 60 DM. Tel. 06151/678477

PAL PC-Engine mit den Spielen Kung Fu, Chan + Chan, Wonderboy, Space Harrier, Son Son 2 zu verkaufen. 480 DM VB. Thomas Arndt, Hansastr. 20, 3500 Kassel. Tel. 0561/780220

PC-Engine Super Grafx, suche Kontakt zu PC-Engine-Freaks im Raum Braunschweig. Tel. 0531/78368 Thomas

Tausche Mr. Heli gegen Gunhed oder Splatterhouse oder Legendary Axe oder Bloody Wolf. Ruft an unter Tel. 02102/841697

Kaufe/verkaufe/tausche Mega-Drive- und PC-Engine-Module! Tel. 06[illegible]/678477 (Rocco)

* * * * * * * * * * * * * * * * * * * *
Verkaufe PC-Engine + den Hit Chan & Chan für nur 290 DM. Tel. 0261/[illegible] Thomas
* * * * * * * * * * * * * * * * * * * *

Verkaufe Supergrafx + Module. Preis nach Vereinbarung, ruft an unter Tel. 0621/422568, weitere Infos für Tausch der Gruß an Frank Ridders

Verkaufe PC-Engine PAL, suche Gameboy mit Zubehör und Mega-Drive/RGB + PAL mit Zubehör. Suche auch Neo Geo + Spiele (auch einzeln). Tel. 0201/309698, 17 h

Verkaufe Module alle PC-Engine mit Ty. Booster, deutsches Netzteil und einem Joypad für 280 DM. Tel. 05[illegible]5463 Andreas

Mr. Heli, PC-Kid je 55 DM, Dragon Spirit, Winning Shot je 40 DM, Wonderboy 30 DM, zusammen 200 DM, evtl. Tausch (Soccer, Gunhed, Splatterhouse). Tel. 02107/60400

Son Son II: Wer hat das Spiel gelöst und kann mir das Magiesystem und die Bedeutung der Symbole erklären? Wer hat Karten? C. Pölz, Im Babkamer Busch 3, 4040 Neuss 21

Verkaufe PC-Engine RGB XE + pro Joystick und ca. 20 Module, Markus Dinger, Obere Kaiserstr. 223, 6670 St. Ingbert. Tel. 06894/5 400

Kaufe, tausche und verkaufe Spiele und Zubehör für PC-Engine. Meldet Euch, es lohnt sich bestimmt, fragt nach Manfred. Tel. 025[illegible] 803015

Verkaufe PC-Engine RGB mit 6 Spielen, evtl. einzeln. Komplettpreis 595,— Tel. 0535[illegible] 6[illegible]695

Viele videospielclub's bieten »alles« wir bieten mehr. Alle Systeme. Info: VGC, A. Knaul, Sande Str. 28, 5060 Berg. Gladbach 2. Tel. 02202/37609

Suche PC-Eng. (RGB) oder Sup. Graphx (RGB) mit Zubehör und Spielen ab 75% PP. Angebote an: Michael Kremp, Postf. 1232, 6780 Rockenhausen

Tausche und kaufe Cards + CDs: Habe L. Axe, Mr. Hel., Ninja W., Paranoia, Liva. Suche Image F., Shinobi, NZS, G'n G. und alles auf CD! Chris Brenner. Tel. 03[illegible]/6560

Verkaufe PC-Engine RGB mit Colour Booster + 1 Spiel für nur 300 DM. Ingo Biesenthal, Amselweg 6, 7204 Wurmlingen. Tel. 07461/76636

Suche dringend für PC-Engine Wrestling von Human Creativsoft, zahle bis zu 50,— DM. Tel. 05[illegible] 333, ab 16.00 Uhr. Dirk verlangen

Kaufe und tausche PC-Engine-Module, suche vor allem neuere Spiele. Tel. 061[illegible]/675477 Rocco

Suche Games für PC-Engine. Zahle bis 50 DM pro Game, tausche auch Amiga-Games. Sendet Liste an Maurice H., Berghäuser Str. 20 b, 4350 Recklinghausen

Suche RGB PC-Engine, Galaga 88, R-Type + 2, Gunhed (400 DM), RGB Mega-Drive, S. Shinobi, T. Force 2, 3 (Golden Axe 400 DM). Tausche auch C64 + Zubehör. Tel. 02922/1028

Tausche und verkaufe PC-Engine-, Sega Mega-Drive- und Nintendo-Spiele (Gameboy). Tel. 089/1576457

Gunhed gesucht! Zahle 100,— DM, auch interesse an anderen PCE-, S-GFX-, Sega Mega-Modulen. Tel. 0241/562535 (Jobi), sonst 0241/6024[illegible]

Kaufe für PC-Engine Module bis zu 70-80 DM, suche M. Heli, Tiger Hel., Super W. B. W. C. Tennis, Splatterhouse & andere. Tel. 02553/408, Mark, 13.30-20.00 Uhr

Verkaufe Atari Lynx (orig. verpackt) mit 6 Games: Blue Lightn., Chips, Gates, Electrocop. NP 730,— für 560 DM VB. Stefan. Tel. 04263/232, abends, bis fast

Tausche PC-Engine mit 7 Modulen gegen Sega Mega-Drive mit mindestens 4 Modulen. Tel. 02151/399685, 20 bis 21 Uhr

PC-Engine RGB/PAL + AV Booster und 2 Joypads + 6 Spiele Neutopia, Galaga, R-Type + II, Gunhed usw., komplett für 1400 DM VB. Tel. 042[illegible]/400881 (Frank)

SEGA MEGA

Kaufe, verkaufe und tausche Sega Mega-Drive und Sega Masterspiele. Thomas Arndt, Hansastr. 20, 3500 Kassel. Tel. 0561/780220

★ Mega-Drive ★ PC-Engine ★ Turbo-Grafx ★ Tausch/Kauf/Verkauf von neuen und alten Modulen. Tel. 06[illegible]/678477, ab 15 h
★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

Tausche — Kaufe — Verkaufe
Megadrive + PC-Engine-Module, verkaufe Wataru, Alexx K., suche alles. Maier G. A-Tel. 07752/45663

Verkauf und Ankauf von Spielkonsolen und Games auch Tausch. Christoph Wagner, Abelmannstr. 22 A, 3000 Hannover 81
Hi to Captain Midnight RSI

Tausche Module für die Mega-Drive, habe z.B. Batman, Golf, E-Swat u. Air-Diver, suche z.B. Moonwalker, Afterburner, Inspector ? u.a. Tel. 04841/64548

Verkaufe oder tausche Module für Mega-Drive, habe super Shinobi, Golden Axe, Newzealand Story, Rambo II. Tel. 06809/528 (Markus)

Swiss ★ Swiss ★ Verkaufe ★ Swiss ★ Swiss Golden Axe ★ super Shinobi ★ Altered Beast billig! CH-Tel. 062/692535, Stefan, schnell anrufen. Mega-Drive is Top!

Achtung, Verkaufe Module zu Sonderpreisen für folgende Systeme: Sega Master, Mega, Nintendo + NES-US, PC-Engine. Tel. 09193/2337 Konrad, ab 18.00 Do

Tausche/kauf/verkaufe gebrauchte Mega-Drive- und PC-Engine-Module! Schon ab 50 DM. Tel. 06[illegible]/678477

Suche Module für Sega, Sega Mega-Drive, PC-Engine + Nintendo! Verkaufe PC-Engine RGB + Booster + 6 Module bzw. Tausch. Tel. 043[illegible]

Suche Module für Sega Mega u. Mast., NES u. Gameb. u. NEO-Geo! Kaufen und Tausch. Tausche auch Amiga u. PC-Orig. Tel. 02922/7369 Di + Mi 18-21 U.

Tausche Gameboy + Tennis + Akku gegen 2 Mega-Drive-Module. Suche super Thunderforce 3, Golden Axe, Afterburner, Ghouls'n Ghosts. Tel. 0782[illegible]3425 Michael verlangen

Suche Rambo 3, Kujaku-Oh 2, Golden Axe, New Zealand Story, World Cup Soccer, Ghouls'n Ghosts. Preis VHS. Tel. 0519[illegible]12923 Mark

Kaufe, verkaufe und tausche gebrauchte Sega MD und PC-Engine Spiele. Tel. 02822/52577 ab 19 Uhr

Verkaufe Sega MD mit den Modulen Super Shinobi, Afterburner u. Forgotten Worlds. Verkaufe auch Game Boy mit Tetris u. Tennis. Tel. 06022/3352

Verkaufe Atari Lynx inkl. Chips Challenge und Gauntlet 3 für 300 DM. Suche MD-, PCE- und Gameboyspiele. Anrufe unter Tel. 030/45 4097

Verkaufe Super Hang on und Ghouls'n Ghosts für je 60,— DM, Alex Kidd für 40 DM, Super Shinobi für 70 DM. Tel. 07251/5473 abends, tausche auch

Gebraucht und guterhaltene Mega-Drive Games gesucht. Daniel Metzger. Tel. 07042/33698 (gl. ab 19.30 Uhr

Wer eine MD hat und nicht bei unserem Club ist, ist selbst schuld. 64 Farben Fotos im Magazin Hotline info bei N.A.K.S. Mühlbergstraße 8, A-7220 Wien, Austria

Verkaufe Columns, Sokoban, Super Shinobi, Ghouls'n Ghosts, Phantasy Star II jedes Spiel 60 DM. Delbol Alex, Fabriolastr. 23, 5880 Lüdenscheid

Tausche Kujaku-OH 2 gegen Ghouls'n Ghosts oder E-Swat, auch Phelios. Tel. 079[illegible]/43611 (Stefan) ab 16.30 Uhr

Suche gebrauchte, guterhaltene Mega-Drive Module bis 55 DM. Christian Biondi, Weiherweg 2, 8401 Langenerling. Tel. 09405/559

Sensationell: Gute Kontakte zum Versand! Volk: Neue Sega Mega (ohne Spiel) kriegt ihr Power-V. für nur DM 259,90. Tel. 02261/61189 (Karsten, ab 16 Uhr

Verkaufe Mega-Drive + 2 Games + Joypad, 1 Monat alt, kaum gebraucht, günstig! CH-Tel. 037/3[illegible]519 (Schweiz) Philippe verlangen ab 18.00 Uhr

Suche günstige Mega-Drive-Module in neuwertigem Zustand. Tel. 06163/1004

Tausche, kaufe, verkaufe Module für Sega Mega-Drive. Tel. 02091/200095, Raphae

Suche für GB Makimo, Gauntlet, verkaufe und tausche Soft für GB, PC-Eng., Sega Mega, Neo-Geo. Conr. Dalwood 1600, NL 1 1/2 PN Diemen. Tel. 020/695680

Schweiz: verkaufe Nintendo + 12 Module für SF 500 oder tausche gegen Sega Mega (evtl. mit Finanz. ausgleich). CH-Tel. 032/844529

Tausche, verkaufe Module, suche Final Blow. Tel. 08[illegible]42/7369

Kaufe Sega Mega und PC-Eng. Module, kaufe Neo Geo mit SNK Plus Spiele. Angebote an E. Maus, Gabrielastr. 6, 8501 Allersberg. Tel. 09176/5577

Kaufe, tausche, verkaufe Mega-Drive-Games. Tel. 0212/5629 ab 17.00

Tausche, kaufe u. verkaufe gebrauchte Sega Mega-Drive u. PC-Engine-Module, alte und neue Sachen. Tel. 07142/66049 (Jens), ab 17.00 Uhr

Verkaufe Mega-Drive + Module Rambo 3 + Kujaku-OH 2 + Basketball + Bubain ab + Phantasy Star 2 + E-Swat + Phelios + Herzog Zwei. Tausch möglich, ruft an unter Tel. 082[illegible]2568

Mega-Drive-Module gesucht, z.B. Afterburner, E-Swat, Ghostbusters, Phelios, Batman u.a. biete 30-60 DM je nach Modul, tausche auch. Tel. 05205/70452

Verkaufe Sega Mega-Drive + 5 Spiele + Control Pad für 600,— DM VHB. Philipp Brusewitz, Wrestling 4c6 2300 Kiel. Tel. 0431/86922

Süchtiger sucht Mega-Drive! Wer hilft? Zubehör und dabei sein + Games, sei nett, aber billig muß es sein! Tel. 06253/4476 Kai (anrufen)

Verk. Mega-Drive + Altered Beast (dt. Version) für 400 DM, kein Versand, daher bitte nur aus dem Raum Köln/Bonn anrufen. Tel. 02241/47739

Verschenke meine gesamten orig. Games (Amiga) gegen gut erhaltenes Mega-Drive. Reinhard Franz, Herborner Weg 6, 6349 Sinn-Fleisbach

Suche Spiele z.B. Rambo II, Phantasy Star 2, Kujaku-OH 2, Phelios, Golden Axe usw. Suche für Amiga Pick it 2 + Cadaver. Tel. 04627/944 (17 Uhr) Stefan

Hallo Du,
Ja Du! Wenn Du Deine Mega-Drive loswerden willst, melde Dich bei Boris, Gothaer Str. 30, Mönchengladbach. Tel. 02161/542975

Tausche M.D.-Module Kujaku-OH 2, Thunderforce 3, New Zealand Story, Soccer, Herzog 2, Shinobi u.a., suche Afterburner, Cyberball, Populous u.a. Tel. 0502[illegible]259

Heiße Tests und News nicht nur für das M.D. gefällig? Dieser Club bietet noch vieles mehr! Info anfordern: Andreas Knaul. Tel. 02202/37609 ★ ★ VGC ★ ★

Suche Mega D. RGB, evtl. mit Zubehör und Mega-D.-Spiele ab 75% PP! Angebote an Michael Kremp, Postf. 1232, 6780 Rockenhausen

Tausche Mega-Drive-Games! Wer schickt mir für 10 DM ständig die jap. Zeitschrift Mega Drive Fan? Suche Master Adapter für ein Spiel. Tel. 08395/1205

Verk.: SMD + S. Shiob., G. Axe, Sp. Harrier II, Ph. Star II, Aft. Burner, Tatsujin, Joyst. XE 1SG, alles 1A-Zustand, 480 DM! Tel. 06461/819[illegible] 2 + Uhr Tom

Verkaufe Mega-Drive + 2 Joypad + 1 Spiel wegen günstiger Einkaufsquelle für 275 DM (1 Monat alt, 100% o.k.). Tel. 0711/805931

SEGA MASTER

Verkaufe Sega Master System mit 20 Spielen, z.B. Alex Kidd 3, Wonderboy 2, 3, Phantasy Star usw. 500,— DM VB. Schreibt an Marcus Schmal, Landsbergstr. 16, 4421 Reken

Sega Master System mit 18 Spielen sowie Light Phaser u. 3-D-Brille zum halben Preis zu verkaufen. Tel. 0[illegible]/5284[illegible]

Tausche Phantasy Star gegen Wonderboy II. Tel. 089/[illegible]2654

Verkaufe Sega Master (6 Monate alt) + 2 Pads + SG-Commander + RF-Switchbox + 2 Games eingebaut + 8 Games: Wonderboy I u. II, Shinobi, Golden Axe, Altered Beast, Miracle Warriors, Kenseiden u.a. zusammen für 500 DM. Tel. 05650/[illegible]81 Sascha

Suche Sega M. + Spiele, Mega-Drive + Spiele, Nintendo + Spiele, PC-Engine + Spiele, Gameboy + Spiele. Tel. 04521/71497

Verkaufe Sega Master, ein halbes Jahr alt und 4 Spiele (Zillion II, World Soccer usw.). Preis VHS. Tel. 05222/7097[illegible]

Verkaufe Sega Master-System mit sehr viel Zubehör und ca. 25 Spielen für 690 DM. Tel. 07222/29454 ab 16 Uhr

Sega Master System mit 8 Modulen, z.B. Space Harrier, Secret Comm. und Super Tennis usw., Rapid Fire, Joysticks, VB 300 DM. Tel. 023[illegible] 400499

Verk. Sega Master mit 7 Spielen u.a. Phantasy Star, Wonderboy 3 usw. NP 750 DM, VP 400 DM. Sascha Heitland, Arste, Heerstr. 7, 2800 Bremen 6[illegible]

Verkaufe Sega Master + Hang on + S. Wonderboy + Space H. + Chopliftter + A. Syndrome + C.F.-Joystick + 2 Joypads für DM 230. Tel. 0306/8740[illegible]9 ab 18 J

Suche Sega Master mit Spielen, biete 150 DM. Tel. 06147/7276

Verschenke SMS + 3 Joypads + 17 Top-Module (das Beste vom Besten, z.B. Alesto, Wonderboy 2, 3 usw. NP 1900 DM) für schlappe 995 DM. Tel. 0621/22087 Adam

Verkaufe Sega Master + Control Stick und 35 Spiele: Phantasy, Dynamit Dux, R-Type, Shinobi, Aerial City u. a. DM 2300. Kiel. Tel. 0431/672121 ab 17.30 Uhr zu erreichen

Suche! Golvellius und Wonderboy 3. Preis VB. Tel. 02675/1038, ab 20 Uhr

Private Kleinanzeigen

Sega Master System zu verkaufen mit 5 Games und das alles für nur 300,- DM Tel 02204/57781 ab 19 Uhr

Sega Master für 680 DM + 4 Spiele + Pistole + Pad Tel 06567/444

Verkaufe Mastersystem + 2 Pads + Rapidfire + 4 Spiele Black Belt Wonderboy u II California Games usw für VB 700,- DM Tel 089/488 46 (Markus)

Verk. Sega Master mit 8 Spielen (Phantasie Star, Wonderboy usw 450 DM VB bitte schreibt Jürgen Rummel Plattenweg 1 6540 Schwabach Zahl sir

Tausche Sega Master mit 2 Spielen gegen PC-Engine Mega-Drive o Lynx Habe Phantasy Star, Wonderb II Tel 04731/93692 Marcel

Sega Konsole mit 20 Spielen Pads, Rapidfire und Joystick DM 300 Ulrich Schiedeck **Schillerstr 6, 8405 Donaustauf. Tel. 09403/** 8945, verkauf per NN

Hilfe! Suche Psycho Fox für Sega Master-System Preis nach Abmachung Johannes Kristmann Alte Friedrichstr 58 Tel 0727 706646

Verkaufe Sega Master mit Light Phaser 2 Pads 6 Spielen z B Phantasy Star R Type Rambo II für 550,- DM Tel 07 145 00 ab 6.00 Uhr

Suche California Games oder Ghostbusters zahle ca 10-20 DM Tel 02101/470382 Renei ab 4 Uhr

Verk. Sega Master-Games pro Spiel 25-30 DM alle zus. 250 DM 2 Spiele wie Zillion + Alien Syndrome o Phase Spiele Alex Bramhauer Magarethenstr 22 2110 Buchholz Tel 04181/36315

Besser geht's nimmer VGC Video Gamblers – **Der ultimative Videospielclub, Andreas** Knop Sander Str 28, 5060 Berg Gladb 2 Tel 02202/37009

Verkaufe Master System mit 1 Joypad und 1 Steuerball Xy von Quick Shot mit Card Hang on für 95,- Tel 09872/2715

Tausche sämtliche Spiele für Sega Master z Zt 70 Tauschpartner vorhanden kaufe u verkaufe zu günstigen Preisen ruft an unter Tel 07 5 403982

Verk Sega Master + Joystick + 1 Rapidfire + Hang on + Ghostb 200,- Spiele z.B. Phansta 90 usw Anruf Essen & Tel 02054/6522 ab 19 Uhr

Suche Software für Atari ST Angebote an Uwe Bressart Zu den Bornwiesen 6, 4520 Melle 5 Suche Kontakt zu ST Besitzern in meiner Nähe

Verk. Sega Master + 7 Games (Phanstar, Woboy II + III usw.) für sagenhafte 299 DM. suche auch Speeddos (Schnellader) für C64 Tel 0817 17629

Verkaufe Sega Master-Spiele für 25 DM, sgt Zustand Tel 07141/44495 ab 18 Uhr

Sega Master, inkl. 4 Joysticks (Comp. Pro), Lightphaser und 20 Spielen R-Type, Alex Kidd I-II Phantasysia usw., Preis VB, Tel 040-5382379, nur Hamburg

Verkaufe Sega Master System + 14 Spiele Phanstar Double Dragon Psycho Fox Zillion, Mi Warriors usw (NW 1400 DM) PS Suche Amiga Tel 04221/23 23

Sega Master System mit 12 Spielen darunter Wonderboy II Alex Kidd II Monopoly Ninja **+ 2 Joypads für nur 350,— DM, Alexander Zil**ker Schubertstr 21 7014 Kornwestheim Tel 07154/3983

Verkaufe die Sega-Games Rocky Choplifter Thunderblade Sec. Command, Fantasy Zone 2 und Alterbu ner a 30 DM oder alles für 150,- DM Tel 06421/43850

Verkaufe Sega Master 5 Monate, mit 2 Pads + SG Commander + RF Switchbox + 8 Games Wonderboy I + II Golden Axe Shinobi Altered Beast Vigilante Y's Miracle Warriors zusammen VB 600,- DM Tel 05650/881 Sascha

Verkaufe Sega Master mit 5 Spielen (z.B. Y's, Shinobi) 2 Control Pads + Joystick VB 350 DM einzeln auf Anfrage Tel 089/8508624 (Robert) ab 16 Uhr

Verkaufe folgende Module Choplifter Miracle Warriors Super Tennis Rambo II Lightphaser für je 25 DM Jürgen Knopp Tel 07264/5934

Verk Sega Master + Spiele (R Type Wonderboy 3 Golden Axe Tennis Ace) VB 450 DM Tel 05407/57269

Hi Hini gibt's einen Sega Master + 3 Spiele für 120 DM. suche außerdem billige Sega Mega PC-Engine + Gameboy-Spiele Tel 8266452 ab 15.00 Uhr

Verkaufe 4 Sega Master Spiele für nur 300 DM sehr gut erhalten Tel 07141/44495 ab 18 Uhr

ATARI ST

Verkaufe Spiele Tausch Bob-Morane Wallstreet-Wizard Arcanoid Tetris, Chrono Quest je 20-30 DM Bücher Software ST-Pariser Tel 08841/53

Verk orig Spiele Nord & Süd Foot Man zus 40 DM einzeln N&S 30 DM, FM 15 DM. suche billige Amiga-Orig Tel 05171/52301 (Peter jun.)

Verkaufe Originale RVF (35), Populous (35), Speedball 35, Starglide 2 40, F 16 Combat Pilot (35) Tel 02295/343 ab 2 Uhr anrufen

Suche Tauschpartner für Atari Software: Contact Sven Meier Ringstr 6 2300 Kiel

Legal Write soon Legal
ST ST ST ST ST ST ST ST ST ST ST ST

Suche Rainbow Island für Original zahle 30 DM, wenn möglich komplett deutsch und Verpackung für Atari ST Alex Bircher Tel 07478/5200

Suche gute Megademos Demos und Intros Schreibt an Jörg Hahne Kellerstr 28 7500 **Karlsruhe 41 nur Atari ST**

Tauschpartner für Atari Soft gesucht (Originale) Liste an Andreas Kasten Nürnberger Str 2906 Oyten

Ich suche Colonial Conquest und Power Monger und andere Tel 04742/8527 Atari ST zahle nach Abrechnung

Prison Road Blaster, Solomon's Key, ST Protector Trashheap Warship Warzone Windicators je 20,- DM Baal Ballistix Colossus Chess X je 30,- DM Jochen Tel 07243/785

Atari 2060 STF neue Tastatur, Monitor SM124 Festplatte SH 205 Maus Joystick über 150 PD-Disketten Literatur VB 1650,- Jochen Hamm Buslatr 16 a 7505 Ettlingen Tel 07243/785

Hyperdrome Test Drive Vixen Willow je 30 Kaiser Kings Quest V Manhunter Larry II the and others je 50,- DM Manhattan Dealers 20,- DM Jochen Tel 07243/785

Action Service Atax Backlash Blasteroids Dragon Scape Face Off mit Disk F 16 Poker Pro, Jungle Book Last Duel, No Excuses Peter Pan je 30,- DM Jochen, Tel 07243/785

Mega ST 1 Bildschirm SM 124 40 Disk m **Softw., Bücher, 1 Mon. alt, DM 1290,—. B Schmidt, Niebraer Weg 17, O-6502 Gera, brin**ge evt mit PKW

Verkaufe für Atari ST Originale Rorke's Drift Chaos Strikes Back Larry 2 je 45 Bismarck Altered Beast Arctic Fox ge 20! call 0271-354711 bis 8.00 Sascha

Biete an Originale von Exile und Academy, zusammen 40 DM einzeln 30/20 DM. Tel 06133/56229 nach 18 Uhr

Verkaufe Atari 1040 STFM mit Disketten + Bücher + Joystick + Mouse + Diskettenbox + **TV-Modulator (1 Jahr) für VB 800 DM,** Tel 068 47293 ab 14.00 Uhr

Kaufe Floppy SF314 für den Atari ST, Preis nach VB. ruft an unter Tel 08171/94620 nur Mo-Fr ab 16 Uhr

Atari ST-Originale ab 10 DM Liste anfordern Speicheraufrüstungen auf 2.5-4 MB Info Tel 0043/02272/76290

Suche Software für den Atari ST nur in der Schweiz Ruf an oder schreib mir Ricco Pachera Grubenstr 7 CH-8404 Winterthur Tel 052/276790

Hilfe und suche viele RPG und Strategie und **Simulations- und Denkspiele (nur Origin.)** Liste bei Reinhold Winter Tel 082 717178 nach 18.00

Tausche neueste Software für den ST Raubkopien keine Chance nur Originale komplett. **nur Strategie-RPG- und Denkspiele** Tel 082 717178 (Reinhold)

The Diamond Lords are back! Suchen Tauschpartner für den ST drückt diese Tasten am Telefon und ich werde mich melden 09 44304

Verkaufe: ★ Populous ★ für 39,— DM call 08153/1604

ST-Originale Pirates, Populous je 30 DM. Roadwar Europa Two on two Basketball je 15 DM Christian Tel 02351/41 28

Verkaufe Atari-Magazin GFA-Club-Nachrichten, **Data Welt und andere (auch M&T). Lars**-Kruse, Hasselbrink 7 W-3303 Vechelde Fürstenau

Suche Powerplay Gunship, Their Finest Hour und F 16 Combat Pilot Tel 040/5274 70 Jan-**Nicklas Vogt Schmiedegang 15, 2000 Norder**stedt

Tausche oder verkaufe ca 80 orig ST-Games suche Sim City, Rainbow Island Legend of Faerghail Larry 3 Klax Cabal Games, Tel 089/4305427

Programme mit Anleitungen gesucht. Liste mit Preisvorstellung bitte an A Böttcher Kuhno Dorfstr 36 3253 Hess Oldendorf 2

Verkaufe für ST Originale oder tausche Populous + Indy 3 Adv + Populous 45 FM2 New Zealands + Wonderboy je 5 Kick off + Teeny Dig Adv je 30 Tel 02231/63560 ST

Verkaufe Pandora (20 DM), Dynamite Dux (30 DM), Manhunter NY (50 DM) und für MS-DOS Populous (50 DM) Tel 06221/25593 call Daniel

Suche u.a. Dragon Flight Oil Imperium Ultima V Xenomorph Imperium Pipemania **Tausch oder je DM 30,— Jens Bullenkamp,** Tel 0764/84677

Verk A Viren kit 40, Xenon 2 45, Falcon F 16 40, Starglide 2 35, Populous 40 zusammen 190,- ohne Porto 200 billiger alle neu Tel 06404 17 nach 2 Uhr (Frank)

Suche für Atari ST Indiana Jones Adv (nur in Deutsch und mit deutschem Handbuch) biete 30-40 DM Tel 085 43 ab 20 Uhr

Verkaufe Rainbow Islands Microprose Soccer für 35 DM und Quartz für 25 DM alles Originale Habe auch spielbare Demos! Suche Xenon 2! Tel 07251/1357

Wem fehlt bei Dungeon Master oder bei Chaos z B einige Items oder Mana Healpoints? Nic bei u Schmidknecht 8633 Rödental Mittelberg

Verkaufe Atari ST + Zubehör suche Chrono Quest Larry 3, Pool of Radiance Elvira Space Ace Manhunter Goldrush alles für ST Tel 05271/5374

Omikron Easy GEM 59 GFA Assembler 99 GFA-Basic 2.0 29 PD Pool 2001-2150 + ST 350 je 80 Jens Nowzen, Elsabethenstr 36, 4040 Neuss 21

Suche Cheats, Tips und Tricks für Atari ST Spiele Angebote an Jörg Hahne Kellerstr 28 7500 Karlsruhe 41

Suche Tauschpartner für Atari ST Listen an Ernst Foshach 38 A-4775 Taufkirchen/Pram Österreich

Hallo ST Freaks Suche und tausche gute Demos sehr große Auswahl bereits vorhanden Thorsten Neuhoff Krellweg 25, 2050 Hamburg 80

Verk Emlyn Hughes (45 DM) Toobin (20 DM) Beach Volley (35) Jens Laule nach Tel 18445 366

Verkaufe Archipelagos Twinworld Personal **Nightmare, Ooze je 30 DM, Sorcerer Lord 24 DM Bloodwych + Datavol 1, zusammen 45** DM Tel 02653/4076

★ ★ Verkaufe ★ ★
Zak McKracken dt für 35,- + Nebulus nur 20,- PC Ditto (MS-DOS-Emu) 80,- bitte abends Tel 08722/823

Tausche ST-Originale Habe E Hughes Soccer F + Falcon Suche Tie-Break Kick off 2 Rings of Medusa Flood Tel (BTX 0610 41283, **keine Kopien**

Verkaufe ST + 720-KB-Floppy + SW-Monitorkabel Maus Basic, Joystick, Original-**spiele, 1 Jahr alt, 900 DM VHB (NP 1500) +** Battle Tech + Bloodwych Tel 0527 5374

ST Originale + Verpackung u Handbuch) **Bio Challenge (40), Leonardo (25), Murders** in Venice ungebraucht 50 Heino Egortz Schwanenstr 7 2410 Erlangen

Hilfe Suche original Printmaster mit Handbuch Tel 0711/5339 6

ST-Originale Olympic Challenge 30 DM, Pinball 30 DM Garfield, Winter's Tall 40 DM, suche Giana Sisters Twin World, Tel 0221 74 266

Verk orig Spiele Indiana Jones 3 Adv 35 DM Their Finest Hour 40 DM Licence to kill 30 DM alle drei Games zus nur 95 DM T Kerstan 4520 Melle 5 Osnabrücker Str 5

Verkaufe Indy 3, Rings of Medusa Their Finest Hour Xenon 2 Dungeon Master Pirates Chaos strikes back Gegen Gebot neuwertig Tel 02602/676 (Carlos)

Suche Originalspiele aller Art, besonders Adventures und Rollenspiele M Kurz Hörnlestr 29 O-1170 Berlin Tel 6563836

Suche für ST mit 0,5 MB die Spiele Sp Quest 3, M Mansion, Larry 2 od. 3, Indy 3 Adv., bin auch an anderen interessiert Tel 05561/5757 (Sven) ab 2 Uhr

★ ★ ★ ★ ★ Hilfe! ★ ★ ★ ★ ★
Suche North + South Biete Software zum Tausch Bobo Leonardo Originale oder zahle bar Wolfgang Winter Tel 02104/5271

Verk 1040 STF + Farbmon + Drucker Star NL 10 + Dung Master + Chaos strikes back **+ Wonderboy, 2 Joyst Preis VB. Melden b.** Christian Tel 089/402847

Lynx im tadellosen Zustand inkl Verbindungskabel m Chips Challenge Klax und Gates of Zendocon nur komplett für 350 DM Tel 0631 6359 Alex

Verkaufe Origin Elite 30! F 19 Stealth-Fighter (50) Star Command 40! Powerdrome 35 Speedball 25 Berlin 1948 35 Orbiter (30), Stunt 40 Tel 095 69487

Verkaufe Spherical, Bloodwych, Rings of Medusa je 35 DM Double Dragon Footballmana**ger für alle 86 DM, einzeln 30 DM, Tel.** 07625/1701 (nach Stefan verlangen)

ST Originale Space Quest 30, Police Quest **(30) Larry I + II je (30), Hillsfar (30), Möbius** 10) Star Trek 5) Technocop (10), Tel 089/292599

Biete Copydata 3 + 5 Floppy + 3 Spiele, VB 300,- Tel 02369/1322 Lars

Au Lynx mit Comlynx-Kabel Adapter Batterien und Summergames NP 389 DM für 250 DM Tel 089 7232496

Atari ST Habe viele Demos (Union TNT TCB usw auch Tausch Liste bei Frank Braesche, Am Stadtpark 91 8500 Nürnberg anfordern Top PC

Tausche ST-Originale, z.B. Kick off 2, Castle Master Pirates, Indy 90, Tower of Babel Mid**winter, Space Ace, Larry 2 uva. Tel. 0821** 822962 (Sven)

Achtung:

Wir machen unsere Inserenten darauf aufmerksam, daß das **Angebot** der **Verkauf** oder die **Verbreitung** von urheberrechtlich geschützter Software nur für Originalprogramme erlaubt ist.

Das Herstellen, Anbieten, Verkaufen und Verbreiten von **»Raubkopien«** verstößt gegen das Urheberrechtsgesetz und kann straf- und zivilrechtlich verfolgt werden. Bei Verstößen muß mit Anwalts- und Gerichtskosten von über DM 1000,— gerechnet werden.

Originalprogramme sind am Copyright-Hinweis und am Originalaufkleber des Datenträgers (Diskette oder Kassette) zu erkennen und normalerweise originalverpackt. Mit dem Kauf von Raubkopien erwirbt der Käufer auch kein Nutzungsrecht und geht das Risiko einer jederzeitigen Beschlagnahmung ein.

Wir bitten unsere Leser in deren eigenem Interesse, Raubkopien von Original Software weder anzubieten, zu verkaufen noch zu verbreiten. Erziehungsberechtigte haften für ihre Kinder.

Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffentlichen, die darauf schließen lassen, daß Raubkopien angeboten werden.

Private Kleinanzeigen

ATARI ST

Achtung Verkaufe Atari 2600 + Joystick + 5 Spiele Wahnsinnspreis + 50 DM schreibt an Thomas Pfeifenreiste Gehlenstr 16 7500 Karlsruhe 1

Verkaufe Atari 1040 ST in Floppy SF314 sowie GFA-Basic Interpreter und Originalspiele VB 800 DM Tel 06043/8078 Frederik

Original Indiana Jones II Adventure komplett gegen Hochzeitsbild zu verkaufen Tel 04332/7303 ab 16 30 Uhr

Suche Tauschpartner für PD + Originale für ST verkaufe Original + Sim City 40, Giants 49 Swiftly 40, Internat Soccer 30 Tel 0871/51995 ab 18 Uhr

4 x 25 = 300 oder Dateien der Preise für 14 Spitzen-Originale Ilyma 5 Populous Pirates Dungeon M Elite und auch einzeln abzugeben bei nur Wochenendnutzer Tel 06 31/619

Verkaufe Originalspiele Lighting-Soccer Sidewalk Street Gang und Chubby-Gristle für den ST Ruf an unter Tel 05371/5565 verlangt Ol

Atari Einsteiger sucht Atari ST/S + Eintausche gegen Schneider CPC 6128 + CTM 640 + 18 Disk + Joystick 2 Superior Amstrad + Hefte suche ab Tel 0716/23644

Suche Rainbow Island zu 30 DM + 10 Originale wenn möglich komplett der Tausch bei Original allerdings Tel 0 [illegible]/88200 Alex Bäcker

Suche Dungeon Master und Rings of Medusa (Originale) für den Atari ST Tel 00352/359107

Verkaufe 520 ST + Floppy + Monitor + 2 Joysticks Buch mit + Software + Kabel + Zubehör VB 1000 DM Sven + 06128/84692 ab 14 Uhr

Verkaufe Rings of Medusa monochrom neuwertig für Hochzeitsbild oder ähnliche gegen neuwertiges Tie Break + 07003/765209 Alexander

Zu verkaufen ST Software sammlung ca 300 Disk 80% Games 20% Anwendungen Richtpreis ca 600 F 700 DM Info Bei Huber Ostbahnstr 60 CH-8038 Zurich

■■■ **Achtung! Achtung** ■■■
Verkaufe Atari 1040 ST FM neu + Disketten + Box Maus + Joystick VB 800 DM Tel 089/6905 20

Sedivol sucht Atari ST auch höchstens 350 DM bieten Tel 0648/4989 bitte nach Christian fragen 6256 Limburg Bussardweg 10

Verkaufe Kingsquest 4 Dungeon Master 30 Pollis Quest 45 Carrier 60 Manhattan SF 55 auch für Sega Tel 022/878 3

Suche Kontakte zu Atari ST User im Raum Bad Bentheim Mappe der Long Wasserwerkstr 3 4444 Bad Bentheim Tel 05924/574

Verk Atari 5 10 Farbmon Joysticks Basic Handbücher Verlängerungskabel für Joy + Maus 8 Wochen alt 1000 statt 1700 DM Tel 07471/5865

Suche Tauschpartner für den Atari ST aus Duisburg und Ingolburg Tel 0203/474832 ab 17 00 Uhr gerne Anfänger 100% seriös

Zu verkaufen 2 Originalspiele 8 Cos Fast neuwertig z B Indiana Jones Adv Chaos Strikes back etc 40 anfordern Bei Huber Ostbahnstr 60 CH-8038 Zurich

Verkaufe ST Demos 6 Disk 50 2 Disk 80 verkaufe auch original Games für den ST + Suche Demos + Hardware aller Art Tel 06181/25556

Biete PD-Programme + tausche/verkaufe Kult, Midwinter, Star Flight, Phantasie 2, Rings of Medusa, Sonic Boom, Hagenberkstr 19 2000 Hamburg 54 Tel 040/491 218

verkaufe tausche und suche Grafik und Soundidemos für ST alle bekannten Serien der PD-Software vorhanden Preise Niedrigst Ideen ab 4000 Erkrath

verkaufe Infocom Adventures Populous Xenon 2 Lureal Courts Illusion Manhunter 2 Space Quest 2 Battlehawk 42 Maniac Mansion usw VB DM Tel 027/355297

Atari ST ★ Atari ST
Suche zuverlässigen Tauschpartner suche neue und gute Games Ruf an unter Tel 0676/30644 Marc verlangen

Suche 2 Diskettenlaufwerk für Atari ST z B SF314/354 Angebote bitte an Michael Grüner Wilhelmstr 20 7910 Senden Ulm

Atari 800 XL mit Kabelgeräte alle Spieltypen für 1 Oder eigen Tastatur oder auch 2 Spielen Tel 0238/4900 36

Verkaufe Atari 1040 STF + Monitor SM124 + Originale auch Wunsch für nur VB 920 DM tel 09134/52656 Aichmüller 7 Monate + voll intakt

Kontakte mit POWER!

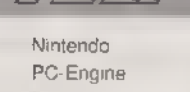
Leser treffen Leser. Im großen, privaten Kleinanzeigenteil von *POWER PLAY*-Contact

Und Ihr könnt mit einer **kostenlosen Kleinanzeige** dabeisein und Eure Kontakte knüpfen. Schickt dazu einfach den Coupon ausgefüllt zurück

Gratis!
In Ausgabe 2/91!

POWER-Coupon

für meine kostenlose Kleinanzeige in **Ausgabe 2/91** von



Rubrik

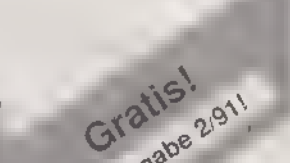
Amiga	Atari ST	Nintendo
C 64/128	Sega Master	PC-Engine
MS-DOS PCs	Sega Mega	Kontakte

Text inklusive Adresse oder Telefon-Nummer

Bei Angeboten [illegible] daß [illegible] Rechte an den angebotenen Sachen besitze
Einen Anspruch auf Veröffentlichung gewerblicher Anzeigen erhebe ich nicht

Datum Unterschrift

Macht mit und bucht Eure Kleinanzeige – kostenlos in der Ausgabe 2/91 von



Einfach diesen Coupon ausfüllen, ausschneiden und bis spätestens 29.11.90 einsenden an

Markt & Technik Verlag
Aktiengesellschaft
Anzeigenabteilung
POWER PLAY
Hans-Pinsel-Straße 2
8013 Haar bei München

POWER PLAY CONTACT

Private Kleinanzeigen

Ich verkaufe 6 orig. ST Spiele u. 30 Demos. Ich tausche NEC/PC Engine Spielmodule Tel 07422/2069?

Verkaufe Atari 1040 STE mit Farbmonitor SC 1224 und Zubehör für 1500 DM Tel 02623/ 2646

Originalgames und viele Demos zu verkaufen Info von Karsten Gunkel, Am Mühlengraben 16, 350 Baunatal Tel 05601/86450

Verkaufe Atari ST Originale Tel 08233/790

Atari 520 STM mit Floppy SF314 sowie ca. 50 Leerdisketten wegen Systemwechsel für 500 DM abzugeben bitte melden bei Christoph Pusall Munastr 3 0 Hofer

Verkaufe/kaufe/tausche Originalspiele, suche X-Out habe Flood Blasteroids Alex Orth Am Hang 5439 Suck Tel 02664/90137 ab 19.00

Suche für den ST das Spiel Dragon's Breath (orig.) Tel 04662/4525 Tobias)

Suche Tauschpartner für Atari ST zum Tausch von Demos, ruf einfach an unter Tel 06461/ 4456 100% Antwort

Biete Atari 1040 STF + Monitor SM124 + Maus + Originale (nach Wunsch) für VB 880 DM erst 7 Mon. alt + vollkommen intakt Tel 02134/52655

Original Games für ST Tausch/Verkauf Liste von Edgar Eckerle Mühlstellstr 25 in 7580 Bühl-Oberbruch Tel 07223/20709 (Wochenende)

Suche für Atari ST Anwendersoft günstig, evtl. Tausch Markus Keller Oberhausen 5 CH 8466 Mark-balen

Dringend suche Packer Hurst z.B. Jek Jam Automation Super ice und Multipacker oder ähnliche. Preis VB Ch. Postfach 101404 4600 Dortmund 1

Suche für Atari ST Haunted Castle und Asterix im Morgenland, zahle für jedes Spiel 40 DM ruft zwischen 18-20 Uhr an unter Tel 02636/ 543 Sascha

Suche Tauschpartner für den ST! Schreibt mit Liste an T. Zechel, Kalmusweg 8, 1000 Berlin 47

Suche Software für Atari ST Schickt Eure Liste an Ernst Fürnhaller Postfach 38 A 4775 Taufkirchen/Pram Österreich

Verkaufe Larry 3 + Lösung (80 DM, 512 KB, Mono + Farbe), Warp (30 DM), Tonic Tile (15 DM), alles originalverpackt Tel 07153/52569 — bei Helge

Suche Software für ST Tausche 1st Word 3.15 oder Page Stream 1.8 gegen Becker Text v2.0 oder v1.1 Jamie Kilic Rüdigerstr 73, 5300 Bonn 2

Suche Dungeon Master (orig. ST 30 DM und die Komplett- 5 DM) Tel 05182/7341 (Tobias nach 15.00 Uhr

Verk. Originale: Dungeon Master, Midwinter, Xenomorph, Kult Populous Xenon II Dragon Flight Manhunter II Rings of Medusa Stormlord je 25 DM Tel 02251/7483

Suche Hostages für meinen ST zahle ca. 20,- bitte an Konstantin Matzner Mozartweg 5, 7520 Bruchsal schreiben

Suche Tauschpartner u. kaufe Software für ST Angebote an Joachim Benecke Hardtstr 1 7555 Bietigheim Tel 07245/4092 (bes. Adv. u. Rollensp.)

KONTAKTE

Wer möchte Spiele für ein beliebiges Computer- oder Videospielsystem kaufen, verkaufen oder tauschen? Info unter Tel 0208/ 870227

Verk. Happy Computer bzw. Computer Live von 5/89-5/90 für je DM 2,50 A. Möller Wikingstr 12 2103 Hamburg 95

Einsamer Amiga 500 weibl. sucht männliches Gegenstück zum gemeinsamen Druckergelächter Amigakontakt Julia Schier Eppenhausenstr 160 5800 Hagen

Zahle bis zu 100 DM für verbrauchte Telefonkarten Suche vor allem auch Kontakte zu anderen Sammlern! Näheres unter Tel 0921/ 44944 ab 18 Uhr

Suche Tauschpartner C64, habe Klax, Flimbo's Quest, Tetris, Silkworm usw. Dennis Plaggé Hollinger 14 A 4407 Emsdetten nur Disketten, bis bald

Suche ASM-Ausgaben 2 + 3/88 möglichst gut erhalten Inge Lablans Rostocker Str 5 4420 Coesfeld Tel 025 793

Verk. komplette Jahrgänge v. Happy Computer 85, 86, 87, Teile v. 88 u. 89 + div. C64 Spiele auf Kass. z.B. Fist + Cobra Tel 0821/61238 Robert

Suche Gameboy nicht älter als 2 Mon. Preis VB 100,- Antw. Mathias Richter Block 924/5 O-4090 Halle Neustadt

Suche Sega Game-Music Vol 2 und 1 (CD) Tel 08336/ Michael

Wer tauscht mit mir PC Spiele aus (Originale)? Habe Spitzenspiele wie Indy 3 TFH Tel 04121/85635 Christian

★ ★ ★ **AT 286** ★ ★ ★ **nur 3 Mon. alt, 640 KB** 12 MHz 20 MB HD 40 ms EGA Monitor noch **21 Monate Garantie. nur DM 2750,—. Tel** 05932/4591 (Claus)

Verk. VC64 Decoder PR-Modem EPROMER 256 KB EPROM-Karte DFÜ Prg. Expert Car Startrider Hi-Eddi+ Tel 07361/32742 abends

Achtung:

Wir machen unsere Inserenten darauf aufmerksam, daß das **Angebot**, der **Verkauf** oder die **Verbreitung** von urheberrechtlich geschützter Software nur für Originalprogramme erlaubt ist.

Das Herstellen, Anbieten, Verkaufen und Verbreiten von **»Raubkopien«** verstößt gegen das Urheberrechtsgesetz und kann straf- und zivilrechtlich verfolgt werden. Bei Verstößen muß mit Anwalts- und Gerichtskosten von über DM 1000 gerechnet werden.

Originalprogramme sind am Copyright-Hinweis und am Originalaufkleber des Datenträgers (Diskette oder Kassette) zu erkennen und normalerweise originalverpackt. Mit dem Kauf von Raubkopien erwirbt der Käufer auch kein Nutzungsrecht und geht das Risiko einer jederzeitigen Beschlagnahmung ein.

Wir bitten unsere Leser in deren eigenem Interesse, Raubkopien von Original-Software weder anzubieten, zu verkaufen noch zu verbreiten. Erziehungsberechtigte haften für ihre Kinder.

Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffentlichen, die darauf schließen lassen, daß Raubkopien angeboten werden.

Verkaufe Anleitungen (keine Raubkopien) Info gegen Rückporto bei Thorsten Zimmermann Mühlenstr 2 4200 Oberhausen oder Tel 0208/670227

Modem Discovery 2400C Deutsche Bedienungsanleitung günstig abzugeben! Informationen gegen 1 DM Briefmarke bei R. Puls Kennziffer PP3 Stresemannstr 74 1000 Berlin 61

»Wallenstein« Das Postspiel zum 30jährigen **Krieg. Infos gegen 1 DM Rückporto bei Bernd** Oesmeier Osterstr 3 3200 Hildesheim

Legal! C64 ★ Delight ★ C64 Legal Contact Delight for swapping Legal Stuff (Demos PD) Write to **Jens Leiers, Im Hagenfeld 93, 4400 Münster**

Amiga-Musiker sucht Programmierer zwecks Abnahme von Musiken Marcus Dromowicz Händelstr 10, 4590 Cloppenburg Tel 04471/ 6348

Neugegründeter Fantasyclub sucht Mitglieder(innen) zwischen 12 u. 14 J. für Merp D&D DSA u.a. Rollenspiele (auch an dem Amiga) Tel 06298/7939

Suche Kontakte auf C64: User- und Spielprogrammierer Ich habe Pirates, Chuck Yeager, Cabal, Turrican usw. Tel 07044/41942 Heiko C-64

Suche Labyrinth (Lucasfilm) nur original, biete Neupreis. Suche Lösung Sailing + Co. A. Die **lenbacher Calwerstr 30, 7530 Pforzheim —** C64

Wer einen M.D. hat und nicht bei unserem Club dabei ist, ist selbst schuld. 4 Magazine im Jahr. Info bei N.A.K.'s Maulbeerg 9, A-1220 Wien. N.A.K.'s Hard to beat

Suche alle Ausgaben von Power Play biete für jede 5 DM unter Heft 5/90, nur 100% o.k. Dennis Vukosav Moselstr 2 6600 Saarbrücken 2

Blind Shining (C-64, Amiga). Contact: S. Neldner Rosastr 35 4300 Essen 1 BRD C64 **Amiga) — Blind Shining**

Suche Kontakt zu Benchmark-Modula 2-Programmierern u.a. Spiele Ilja Känzig Weingartweg CH-6205 Eich Tel 045/99 4??

Suche Tauschpartner für den Amiga 500 und den C64 immer neueste Software Commodore. Kathmann Bahnhofstr 10 2843 Dinklage Tel 04443/1567

Suche und tausche Software aller Art. Schreibt an Victory, Postf. Restante, Nr. Tolkarnor C64 & Amiga. Wo answer 100%. No Beginner

Suche ZX-Spectrum Peter Schlemihl Michael Kaan 8000 München 70 Tel 089/ 7192909

CPC-Power international ist die führende deutsche nichtkommerzielle CPC-Zeitschrift! Neueste Ausg. für 4 DM bei CPI in Vogelsang 7 5000 Köln 40

Amiga. Suche neue Kontakte in aller Welt. Antworte mit Listen oder Disk. Amiga Computer Studio Skrylka P 78 401 Szczecinek 1 Polen ★ ★ ★ Danke ★ ★ ★

Suche Tauschpartner: C64 II, Stunt Car Racer, Test Drive, Last Ninja 2, Double Dragon II, **Bernd Schlesiger, Wannenstr. 53, 7730** VS-Schwenningen

Code geniale 64er Intros kaufe auch Gameboy Module Tel 06150/46876 (Bertram)

Achtung! Original Bundesligamanager für 20,— DM oder 10 bespielte Disks auch Tauschpartner für Amiga ges. T. Holve Fliederstr 6 5828 Ennepetal

Lynx-User. Kommt zum Lynxuser Lynx-Club Kein Beitrag, aber Tips, Tricks, Karten H. u. Sabias an Siegfriedstr 3 6364 Schnitten 3

Atari Lynx habe viele Games Gauntlet 3, suche B. Lightning Chip Challenge Gates of Zendocon zum Tauschen G. Doebbeln, Poststr **58, 4050 Mönchengladbach 4**

Power Play Leser kennen uns: Phoenix der Club für Amiga & CPC. Bei uns geht lega der Punk ab! Phoenix, Burgweg 3, 7166 Bühlingsbach

Computerclub Amiga/PC: Wir geben Ratschläge und Tips ausreichend Software vorhanden Markus Endal Leopardstr 3 18012 Meran

Suche Kontakte für Amiga! Schreibt an P. Rohlhaus Tiegenhöfestr 8 5603 Wülfrath

IBM-PC
Suche Tauschpartner für PC-Games Markus Noltsch Anne-Frank-Str 2 6052 Mühlheim

Suche Mitspieler für Middleage 2 C-Postspiel neue verbesserte Version PBM Gratisinfo (Rückporto) Christoph Stahl Fichtenweg 6 8301 Rudelzhausen

Coder GFX & Soundartists wanted for our group Dark Cooperation. Contact us under PO Box 56787 D-5414 Weilersburg United Germany

Verkaufe kaufe tausche alles was mit PC Engine, Mega Drive, Gameboy, Lynx, Neo Geo zu tun hat Tel 089/403732 ab 13 Uhr

Verkaufe Originale Larry 3, Indiana Jones Adv. Suche Conquests of Camelot alles für Amiga Tel 0806/ 1828

Hey Guys ich suche (nur) legale Kontakte für C64! Habe ca. 7 Tage alte Sachen, schreibt an Frank Lillok, Lindenallee 22 3110 Uelzen 8

S.O.S. Der Megasound in Haft. Mein Tip: vergeßt die Haftstrafe! Amiga-Fans bittet um Grafikausdrucke, Infos usw. P. Bredau Masurenstr 28 5630 Remscheid 12

Multima — die andere Mailbox, 8 Leitungen im Multichat Tel 0931/709029 oder 709034 oder 709033 24 h online 300 2400 Bd 8N1

Also wer sich in Anzeigen reichen doch wohl oder? Ein Info unseres ultimativen Videospielclubs bekommt ihr unter Tel 02202/37609 (Andreas Knauf)

Welcher Videospielclub behandelt in seinem Mag alle Systeme? Wir! Kostenloses Info bei VGF A. Knauf Sander Str 29 5060 Bergisch Gladbach 2

Drucker Star LC-10C mit Anschluß für C64 wegen **Systemwechsel. Topzustand, VB 250 DM** Tel 06787/6152

Tausche und kaufe Neo-Geo-Module! Habe auch MD und PC-Engine und suche gute Spiele und Hardware! Andreas Knauf Tel 02202/ [redacted]

Spitzengrafiker sucht eine Spitzengruppe! Only cool dudes! Also PD-Swapping Gamers can buy Best (at 49). Tel 05254/4345 Timo W. Go

Verkaufe 15 64er Zeitungen Ausgabe 7/88-9/89 nur kompl. VB 40 DM Tel 02183/6207

Verkaufe 9 Happy Computer Ausgabe 8/88 + 10/88 - 1/89 + 1/90-4/90 nur kompl. VB 60 DM Mario Seiffert Tel 02183/6207

Hilfe! Wer kann mir bei Larry 3 helfen? Biete Spiele für Atari ST für gute Tips oder Anleitungen Tel 05048/1564 Henning

Suche Tauschpartner für neueste Amiga-Soft. Schreibt an Timo Steinbach Finkenstr 7 7109 Widdern

Amiga Musiker sucht Programmierer zwecks **Abnahme von Musiken Marcus Dromowicz** Handelstr 10, 4590 Cloppenburg Tel 04471/ 6348

Verkaufe CPC 6128 + Monitor und Spiele, VB 600 DM Tel 02867/1249

The Box of Psilo + Abyss is searching for new legal swappers like you. Dial in Germany Tel 0535 Mo-Fr and ask for Jörg 5 PM- 0 PM

Double Trouble — Berlins bester Sega- Sega Mega-Drive- u. Nintendo-Fanclub sucht Mit**glieder aus ganz Deutschland**
Double Trouble der Club. Tel 030/8849815

Verkaufe Lynx 290 DM Chips Challenge Gates of Zendocon Electrocop, Blue Lightning California Games je 45 DM Tel 06185/2238

Suche alle Power Play Ausgaben vor 7/89 für jeweils DM 2,50 A. Möller Wikingstr 12 2103 Hamburg 95

Suche Spiele für Atari XE und Amiga. Angebote bitte schriftlich an Silke Flemm, Rathausgasse 23 7850 Lörrach

MS-DOS Computerclub! Computertypen C64 Amiga MS-DOS durch unseren Club bekommen Sie jedes Spiel! Info anfordern! MS-DOS-Club Nordweg 1 3579 Frl

Hi Du! Weißt Du eigentlich schon, wie Du an die Spiele Deiner Träume kommst? Nein? Dann ruf Dir eine kostenlose Info von uns Tel 0669 759315

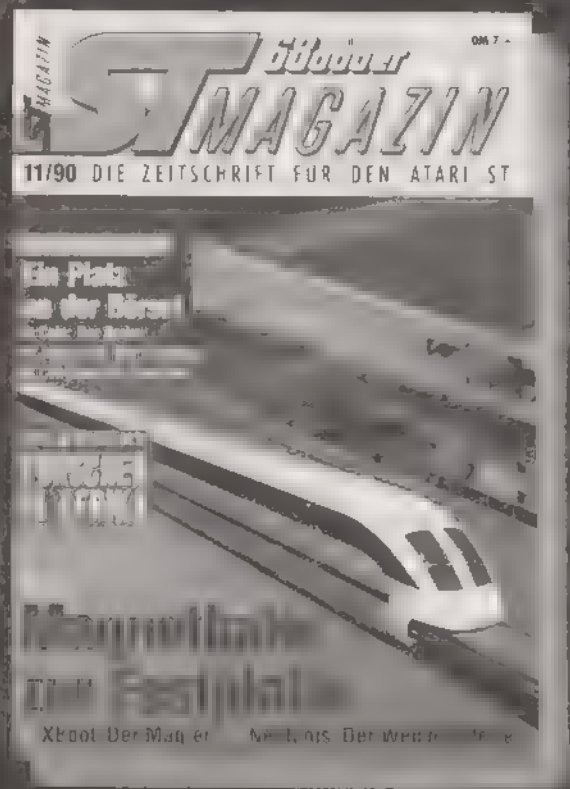
Suche Tauschpartner auf dem Amiga! Große Umfrage: alle die einen Amiga besitzen, sollen mir schreiben Oragner Postfach CH-8730 Uznach

Biete verschiedene Postspiele an, alles gegen Rückumschlag bei Alex Karsten Schnittlerweg 09 6227 Oe. Winkel

Suche coole Jungs zum Tausch von VHS **Tapes, nur neueste Filme, habe Back. T F 3,** Total R. usw. Stark 9/90 ruft mich an unter Tel 02564/32509 (19 h Jörg

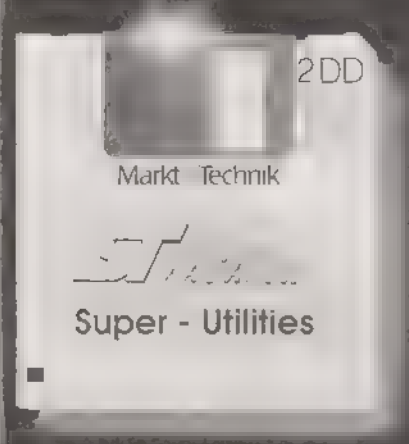
TESTEN SIE ST MAGAZIN

EINEN MONAT LANG KOSTENLOS.



Mit ST Magazin sind Sie

- [illegible]
- Professionell durch die Experten-beiträge zu DTP, [illegible]
- [illegible]



[illegible]

- Sie zahlen nur elf [illegible]
- Zusätzlich erhalten Sie jedes Jahr [illegible]
- [illegible]

[illegible]

ST MAGAZIN KENNENLERN-ANGEBOT

[illegible]

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen am Markt & Technik Verlag AG, Postfach 1304, 8013 Haar widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift

04 AC 0 0B

ZUM SAMMELN

Und weiter geht es mit dem guten Zak McKracken und seinen spannenden Abenteuern.

Vor der Polizeistation steht ein Fahnenmast, den wir mitnehmen. In der Polizeistation befindet sich nichts Besonderes. (Wenn Ihr die Notizen an der Pinnwand lesen wollt, müßt Ihr Anne nach Katmandu holen, da diese die Schrift lesen kann.) Zurück zum Yak und mit Cashard bezahlen. Dann sind wir wieder am Flughafen, wo wir ein Ticket kaufen.

Kinshasa. Weg durch den Urwald suchen (das mußt Ihr schon selber erledigen). Im Dorf zur letzten Hütte (die vom Doktor) gehen und betreten. Dem Schamanen den Golfschläger geben. Als Dank dafür zeigt er uns einen Tanz. Dieser Tanz ist eine Kombination für eine Tour auf dem Mars. Reihenfolge notieren und merken. Jetzt wieder zu Melissa auf dem Mars.

Mit Melissa in Schleuse gehen. Helm aufsetzen. Herbergstür schließen. Knopf neben Schleuse drücken und hinaus auf den Mars. Nach rechts zum Riesengesicht gehen. Hier ist jetzt die Tür, wo wir die Kombination eingeben müssen. Die Knöpfe in der Reihenfolge wie beim Schamanen drücken. Für die oberen Knöpfe braucht Ihr die Leiter. Dann öffnet sich die Tür zum Großen Saal. Hinein. Wir gehen zur ersten Steintür, benutzen die Leiter für den Sockel, schalten den Recorder auf Aufnahme und nehmen die Kristallkugel. Der Recorder nimmt das Geräusch auf, und die Tür öffnet sich. Hier hineingehen. (Taschenlampe einschalten!) und Kartenraum suchen. Im Kartenraum lesen wir die seltsame Zeichnung unter der Sphinx. Merken! Dann wieder in den großen Saal zurück. (Leiter nicht vergessen!) Zur mittleren Steintür gehen. Recorder abspielen und siehe da, die Tür geht auf. Taschenlampe einschalten und hineingehen. In dem Raum finden wir

POWER TIPS

ZUM SAMMELN

Dann kaufen wir ein Ticket nach Lima und quälen uns wieder durch den Urwald. Auf dem Vorsprung angekommen, die Brokkolimen auf den Futterplatz legen. Nun kommt der Vogel. Den blauen Kristall zusammen mit dem Vogel benutzen. Zak fällt in Ohnmacht, wir verwandeln uns in den Vogel und können jetzt herumfliegen. Zuerst fliegen wir nach rechts bis wir die große Schnitzerei sehen. In das linke Auge der Figur fliegen, die Schriftrolle nehmen und schnell zurück zu Zak. Die Schriftrolle Zak übergeben und wieder zu Zak werden. Jetzt schnell den Ort verlassen, da bald ein Alien ankommt, um zu sehen, wer den Kristall benutzt hat. (Ihr könnt Euch ja aus Spaß mal schnappen lassen, um zu sehen, was passiert.) Zurück zum Flughafen und wie immer die Schlagzeilen lesen. Weiter geht's von Lima aus nach San Francisco und nun nach Miami.

In Miami geben wir dem Penner das Buch des Guru. Dafür gibt er uns seine Whisky-Flasche. Dann Karten wie ein Tickets ins Bermudadreieck.

Den Fahrschein bekommen wir automatisch. Nun warten wir ab und lassen den Piloten reden. Wir werden dann zu dem Raumschiff der Außerirdischen heraufgebeamt. Hier stehen wir nicht wieder ins Flugzeug ein, sondern setzen uns die Nasenbrille und den Hut auf. Nun Knopf drücken. Wenn wir beim King sind, geben wir ihm die Gitarre. Die Kombination die der Außerirdische für unseren Rückweg drückt, merken wir uns. Jetzt gehen wir wieder in die Zentrale und benutzen den Coin-O-Mat. Die Zahlen ablesen und zurück in den Beam-Raum. Hier den Code eingeben und dann schnell nach links gehen, um wieder nach Hause zu kommen. Im Schlafzimmer kurz den Anrufbeantworter abhören. Wenn wir dann das Haus verlassen, schauen wir

POWER TIPS

ZUM SAMMELN

Zu Zak wechseln und dann mit ihm ebenfalls nach draußen gehen. Mit der Drahtschere schneiden wir den Zaun auf und gehen in den Steinkreis. Den Fahnenmast stecken wir in die Altarplatte und legen die beiden Kristallscherben auf die Platte. Zu Anne wechseln. Diese muß jetzt aus der Schriftrolle lesen. Ein Blitz zuckt vom Himmel, schweißt die beiden Scherben zusammen und wir erhalten einen gelben Kristall. Anne und Zak gehen anschließend zurück zum Flughafen.

Mit Anne fliegen wir nach Kairo. Hier begeben wir uns in die Wüste zu den Beinen der Sphinx. Am Bein finden wir wieder eine seltsame Zeichnung. Hier die Zeichnung aus dem Kartenraum vom Mars mit gelbem Stift aufzeichnen. Siehe da, die Tür öffnet sich und wir können den geheimen Raum betreten. Das Schild am Eingang lesen. In den Gängen herumlaufen, bis wir den Kartenraum finden. Hier lesen wir mit Anne die Hieroglyphen und drücken die Knöpfe in der richtigen Reihenfolge. Nun erscheint auf der einen Seite der Weltkarte eine Pyramide und auf der anderen Seite ein Riesengesicht. Mit dem gelben Stift die Zeichnung von der Pyramide auf den Tapetenfetzen

POWER TIPS

ZUM SAMMELN

malen. Nun noch die seltsame Zeichnung über dem Riesengesicht ansehen und gut einprägen. Nachdem wir die Sphinx wieder verlassen haben können wir uns noch die Pyramide auf der linken Seite ansehen. Dann zurück zum Flughafen und wie immer die Schlagzeilen lesen.

Zu Zak wechseln, nach Kathmandu und von dort nach Kinshasa fliegen.

Hier wieder den Schamanen aufsuchen und sich von ihm die Bedeutung des gelben Kristalls erklären lassen. Im Anschluß daran mit Zak zuerst nach Kairo fliegen. Zu Anne wechseln. Zak die Tapetenkar-

Nun zum Mars zum großen Gesichte eportieren.

Auf dem Mars angekommen, vervollständigen wir die Zeichnung. Zeichnung aus dem Kartenraum in Kairo und gehen dann in die mittlere Tür. Nun müssen wir ein bißchen herumlaufen (ohne Licht), bis wir im großen Saal herauskommen. Hinausgehen (Lesis Sauerstoffgerät!). Wenn ihr meint, daß ihr zuwenig Sauerstoff habt, dann zum Raumbus gehen. Tür schließen. Helm abnehmen. Sauerstoffgerät abnehmen, auffüllen mit Sauerstoffventil, wieder anlegen und Helm aufsetzen.

Bis zur Raumbahn gehen. Dann zu Lessie wechseln. Helm aufsetzen. In Schleuse gehen. Zu Melissa wechseln. Helm aufsetzen. In Schleuse gehen. Herbergstür schließen und den Knopf neben der Schleuse drücken. Mit beiden hinausgehen. Zu Lessie wechseln. Mit dem Besenwesen den Sandhaufen vor der Herberge wegfegen.

Die Solarzellen für die Bahn kommen zum Vorschein. Anschließend zum Monolith gehen. Mit Cash Card eine Münze kaufen. Hinaus mit Zak verfahren. (Melissa hat schon eine.)

Mit Zak in die Bahn einsteigen und zur Pyramide fahren. Mit Besenwesen wieder den Sandhaufen wegfegen (Lessie), dann mit dem Haarnadelschild das Tor aufschließen (Zak) und die Mars-Pyramide mit Zak betreten.

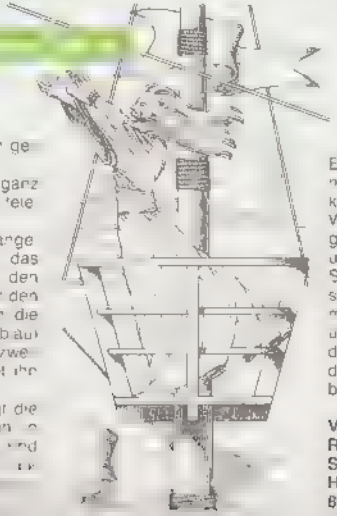
Zum Sarkophag gehen (mit Lessie) und die Sarkophagfüße drücken. Dann mit Zak und Melissa die Treppe hinaufgehen. Wenn beide im Geheimraum sind, mit Lessie einen Schritt zurückgehen (die Tür schließt sich wieder). Nun geht Melissa zum Schlüsselkasten, öffnet ihn mit dem goldenen Schlüssel und drückt auf den Knopf. Nun kann Zak den weißen Kristall aus der Halterung nehmen. Mit Zak zurück zur

kurz in den Briefkasten. Siehe da: Der Fanclub hat schon geantwortet. Dann begeben wir uns zur 14. Straße und gehen in den Laden. Hier kaufen wir ein Lotolos und geben die Kombination des Lotto-O-Mat ein. Nun haben wir einen 100-prozentigen Hauptgewinn. Dann wieder zum Flughafen.

Wieder nach Miami fliegen, dort nochmals ein Ticket ins Bermudadreieck kaufen. Bei diesem Flug benutzen wir nach dem Start aber den Fallschirm. Wir landen dann im Wasser und benutzen die Brille. Ein Delphin taucht auf. Blauen Kristall mit Delphin benutzen. Mit dem Delphin tauchen und dann gleich nach rechts schwimmen. Hinter dem großen Seetangbüschel finden wir ein leuchtendes Objekt. Zurück zur Oberfläche und das Objekt Zak geben. Jetzt wieder in Zaks Körper wechseln und auf den äußeren irischen Freund warten. Nach der Verblödungsprozedur gehen wir in unser Schlafzimmer. Wenn wir wieder normal sind, binden wir das Seil an der Tür fest und klettern wieder in den Gebetsraum. Dort öffnen wir den Schrank und finden alle unsere Sachen wieder. Das Seil wieder hochklettern und zum Lader gehen. Mit dem am stehenden Lottogewinn von 10000$ haben wir alle Geldprobleme gelöst, jetzt können wir beruhigt zum Flughafen fahren.

Nun geben wir das Feuerzeug der gelben Stiftes, die Tapetenkarte, den Whisky und die Schraube Annie, damit diese damit weiterarbeiten kann. Wir wechseln zu Annie und fliegen nach London.

Nun wechseln wir wieder zu Zak. Dann ein Ticket kaufen und nach London fliegen. Hier wieder zu Annie wechseln und nach draußen gehen. Dem Wächter geben wir die Whiskyflasche. Wenn er betrunken ist, können wir mit dem Schalter den Strom ausschalten.



Plattform gehen und den gelben Kristall benutzen.

Wieder auf der Karte ganz unten zurück zu Annie teleportieren.

Sind wir bei Annie angelangt, setzen wir zuerst das leuchtende Objekt auf den Sockel. Dann bringen wir den Katalyde an und setzen die drei Kristalle (weiß, gelb, blau) ein. Dann geht Zak zum zweiten Schalter und schaltet ihn ein.

[illegible] die Mumie [illegible] Hand legen [illegible]

Auf vielfachen Wunsch von Euer Seite wollen wir die Sammelkarte vervollständigt Klassikern des Spielgenres folgen. Wenn Ihr also schöne Lösungen zu nicht mehr ganz neuen und aktuellen Spielen in der Schublade liegen habt, dann schickt sie uns. Wenn wir macht Ihr Euch die Mühe nicht umsonst. Auch Tips, die auf den Karten erscheinen, werden honoriert. Die Adresse bleibt die gleiche.

Verlag Markt & Technik AG
Redaktion POWER PLAY
Stichwort: Power Tips
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

den Ankh, das wir natürlich mitnehmen. Wieder zum großen Saal zurück. Auf der zweiten Statue die Zeichnung lesen und merken. Zur rechten Steintür gehen. Wieder Leier ansteuern und Kristallkugel nehmen. Tür auf und hinein. In diesem Raum finden wir an der Wand eine Tafel. Hier das Ankh hinein und die Sperre verschwindet. Großen Kristall berühren und goldenen Schlüssel nehmen.

Dann Knopf drücken und zuhören, was das Ding sagt. Jetzt können wir den Raum verlassen. Wieder im großen Saal schauen wir die Taschenlampe aus und begeben uns nach draußen, wo wir dann zur Herbergen zurückgehen, die Schleuse benutzen und dann bei Lessie angekommen, den Helm abnehmen können. Nun wieder zurück zu unserem Reporter Zak.

Bei Zak angekommen, verlassen wir den Schamanen, müssen später aber noch einmal hierher zurück, da nur der Doc die Bedeutung des gelben Kristalls erklären kann und wir ihn auch dann erst benutzen können. Nun wieder durch den Dschungel zum Flughafen und die Schlagzeile lesen. Jetzt fliegen wir mit Zak nach Kairo, von dort nach London und dann nach Mexiko City.

Den Urwald durchwandern, bis wir am Tempel angelangt sind. Hineingehen. Wenn wir uns durch das Ganggewirr gemogelt haben, mit Was ist die Fackeln suchen und mit Feuerzeug anzünden können wir den Geheimraum betreten und untersuchen.

An der Statue sind wieder seltsame Schriftzeichen aufgemalt. Dort mit dem Buch ist die Zeichnung aufmalen, die wir mit Melissa an der Statue auf dem Mars gesehen haben. Nun erscheint eine Kristallscherbe, die wir mitnehmen. Anschließend marschieren wir wieder zum Flughafen und lesen die Schlagzeile.

[illegible] und den gelben Stift übergeben und mit Annie zurück in die Pyramide zum Sarkophag gehen. Zu Zak wechseln, nach London, dann nach San Francisco und von dort nach Seattle fliegen.

Hier in die Höhle und anschließend in den Gebetsraum gehen. Auf die Plattform stellen und den gelben Kristall benutzen. Nun erscheint die Tapetenkarte. Den Punkt ganz rechts nehmen und mit Zak teleportieren. Jetzt befinden wir uns in Lima im rechten

Auge des großen Gesichts. Wir nehmen den Katalyder und stellen uns wieder auf die Plattform. Wieder gelben Kristall benutzen und auf der Karte der Punkt ganz unten anwählen. In diesem Raum den Hebel auf der linken Seite drücken. Zu Annie wechseln. Mit Annie die Treppe, die sich jetzt aufgetan hat, hinaufgehen. Mit Annie Hebel benutzen. Nun ist die Treppe wieder verschwunden. Jetzt zu dem Schalter gehen und herumlegen.

Mit Zak zur Plattform gehen. Sauerstoffgerät anlegen, Helm aufsetzen (Glas abgedunkelt) und gelben Kristall benutzen.

RETTET DEN MEISTER

The Immortal

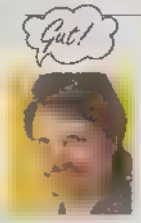
Lange Zeit war Euer alter Meister und Mentor, Mordamir der Magier verschollen. In den Jahren bevor er verschwand, hatte er Euch alle Kniffe und Geheimnisse der Zauberkunst beigebracht. Der alte Geselle aus vergangenen Tagen erschien Euch in einem Traum, gefangen in einem tiefen Abgrund unter den Ruinen der Stadt Erinoch. Keine Frage, daß Ihr Euch aufmacht, die Geheimnisse um den Freund zu ergründen.

In "Electronic Arts" neuem Action-Adventure "The Immortal" müßt Ihr Euch durch acht unterirdische Labyrinthe zaubern und kämpfen, bevor Ihr den alten Meister in die Arme schließen könnt. Mit dem Joystick steuert Ihr die Spielfigur durch dunkle Gänge und muffige Räume, die schräg von oben dargestellt werden. Unterwegs trifft Ihr auf so manch finsteren Gesellen, der Euch ans Leder will. Läßt das Kerlchen nicht mit sich reden, hilft meist nur noch ein wohl gezielter Schwerthieb. Natürlich erhaltet Ihr ausgiebig Gelegenheit, alle Räume und tote Monster nach nützlichen Gegenständen abzusuchen. Ihr findet Zaubersprüche, Schlüssel, Schätze und bessere Waffen, die Euch das Leben erleichtern. Geht Eure Lebensenergie ob des vielen Kämpfens zur Neige, müßt Ihr Euch irgendwo in den Dungeons ein sicheres Plätzchen suchen und einen kleinen Schönheitsschlaf halten. Am Ende jeden Levels erhaltet Ihr ein Paßwort und könnt jederzeit wieder einsteigen. vw

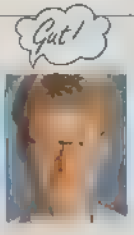
Ein kleiner Schritt in einen Abgrund (Atari ST)

Reden oder Zuschlagen? Die Gretchenfrage jedes Abenteurers (Atari ST)

Bedienung leichtgemacht: das Inventory von "The Immortal" (Atari ST)



Unvorsichtigerweise habe ich einen harmlos aussehenden Beutel auf den Flur gelegt. Pech, denn sofort schängelt sich ein fetter Riesenwurm aus dem Boden und mit einem Happs verschwindet mein Heldensprite im Rachen des Viechs — und wieder habe ich das Zeitliche gesegnet. Schade drum, aber diese Animation und diese Grafiken — herrlich. Solch gute Bewegungsabläufe in einem Computerspiel sieht man nicht alle Tage. Man ertappt sich dabei, sein Sprite vorsätzlich umzubringen, nur um die neue Grafik zu bewundern. Neben der guten Grafik bietet The Immortal grundsolden Action-Adventure-Stoff: Gegenstände einsammeln, Monster verprügeln, kleine Puzzles lösen und Karten zeichnen. Zwei Dinge dämpfen allerdings den Spielspaß. Die Steuerung der Spielfigur ist etwas schwammig und mir persönlich wäre statt eines Paßwortsystems die Möglichkeit, den Spielstand auf Diskette abzuspeichern lieber gewesen.

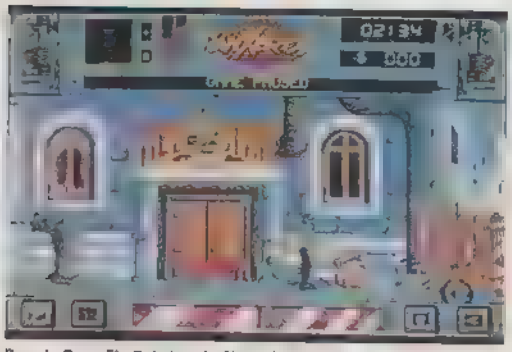


Gäbe es einen Preis für die schönsten Todesarten in einem Computerspiel, "The Immortal" hätte ihn ohne Frage verdient. Es ist eine wahre Freude, das Zeitliche zu segnen. Man merkt auf Schritt und Tritt, mit welcher Schaffensfreude der Programmierer Will Zany Golf" Harvey ans Werk gegangen ist. Ständig wird man von neuen spielerischen und grafischen Leckerbissen überrascht, die für lang anhaltende Spielmotivation sorgen. Immer dann, wenn man sich in relativer Sicherheit wiegt, schlägt das Programm mit einer neuen Falle oder einem besonders gemeinen Monster zu. Die Animation der Sprites ist schlichtweg fantastisch. Wenn sich unser Held aus einer Fallgrube schwingt oder elegant zum Schlafen niederlegt, macht schon das Zuschauen Spaß. Durchdachte, nicht zu schwere Rätsel, jede Menge Items und ein leicht zu beherrschendes Magiesystem lassen keine Langeweile aufkommen. Das stört auch die ruckelnde Hintergrundgrafik auf dem Atari ST nicht.

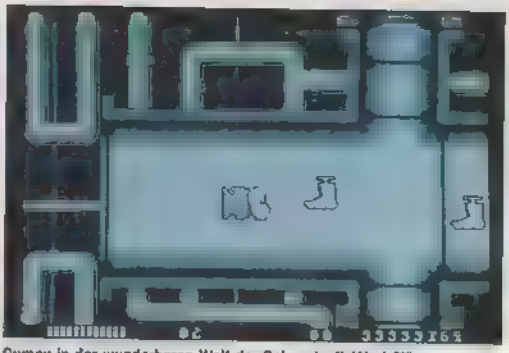
STECKBRIEF

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Electronic Arts, Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS	AMIGA 76%
nicht geplant	Grafik: 72% Sound: 62% Schwierigkeit: leicht
ATARI ST 73%	**C 64**
Grafik: 70% Sound: 62% Schwierigkeit: leicht	nicht geplant



Ranx in Rom. Ein Robot sucht Streit (Amiga)



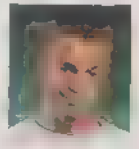
Gumpy in der wunderbaren Welt der Schwerkraft (Atari ST)

ROBOTER-RAMSCH

Ranx

Frankreich ist bekanntlich das Land anspruchsvoller Comics. Doch nicht alles was dort geschätzt wird, findet auch vor dem bundesdeutschen Publikum Gefallen. Das französische Software-Haus Ubisoft hat sich trotz dessen offensichtlichem Hang zu Gewalt und Sex des französischen Kult-Androiden "Ranxerox" angenommen und ihn zum Antiheiden eines horizontalscrollenden Action-Adventures gemacht. Sein Auftrag: Die Welt, den amerikanischen Präsidenten und die eigene Freundin vor einer tödlichen Virenseuche zu erretten. Dazu kann Ranx laufen, prügeln, Gegenstände aufnehmen und benützen sowie sprechen. Da der Blechkopf jedoch kein Freund großer Worte ist, enthält sein Kommunikationsmenü nur Icons für Fragen, Lachen, Grunzen und Beleidigungen. So enden Passanten (Punks, Ninjas und andere Endzeitstandards) nach kurzem Wortwechsel mit Ranx doch meist im Staub. Denn der läßt sich auf seinem Weg von Rom nach New York nur durch Probleme mit der eigenen Stromversorgung aufhalten. *vw*

Na ja..



Vom Inhalt der Comic-Vorlage mag man halten was man will, mehr Klasse als das Spiel hat sie auf jeden Fall. Aussage und Handlung von "Ranxerox" wurden verstümmelt wie der Name der Bildergeschichte. Was bleibt, ist ein schwerfälliges und unfreundliches Action-Adventure. Wer hat 1990 noch Lust, sich mit lächerlich animierten, gähnend langsamen Murks-Sprites herumzuärgern? Ohne die zwölf Joystick-Funktionen, Icons und Möglichkeit zur "Kommunikation" wäre Ranx auch nicht schlechter. Nur die Geräuschkulisse ist gelungen, in einem Spiel dieser Machart so jedoch deplaziert.

STECKBRIEF

Genre: Action-Adventure
Hersteller: UB Soft, Zirka-Preis: 98 Mark

MS-DOS	AMIGA 43%
in Vorbereitung	Grafik: 50% Sound: 66% Schwierigkeit: mittel
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	nicht geplant

FISH AND CHIPS

Monty Python

Spätestens mit ihrem gotteslästerlichen Palästinenser-Ulk "Das Leben des Brian" hat sich die englische Anarchotruppe Monty Python in die Herzen und Lachmuskeln der deutschen Filmfans gespielt. Fester Bestandteil ihrer weniger bekannten Fernsehsendung in der englischen BBC waren die Comic-Abenteuer von D.P. Gumpy. Gumpy ist auch der Held von Virgins Ballerspiel "Monty Python's Flying Circus". Dem Guten ist bei einer ärztlichen Routineuntersuchung das Gehirn abhandengekommen. Da Gumpy sich mit leerer Birne nicht wohlfühlt, geht er in vier horizontal scrollenden Leveln auf die Suche nach seinem Denkapparat. Um seine Feinde auszuschalten, wirft er mit toten Fischen um sich.

Ganz dem abgedrehten Humor der "Pythons" verpflichtet, stürzt sich Gumpy mal als Fisch, mal als einbeiniger Springstiefel in das monsterhaltige Getümmel. Aufgelockert wird die Jagd durch kleine Comicszenen, in denen Gumpy allerlei Exzentrisches widerfährt, in die man selber aber nicht eingreifen kann. *vw*

Na ja..

Der abstruse brutische Humor der Monty Python-Truppe ist in dem Spiel sehr schön eingefangen. Einen Helden, der von toten Papageien und nackten Füßen bedroht wird, sieht man nicht alle Tage. Doch das ist leider nur eine Seite der Medaille. Spielerisch ist Monty Python eher von schlichter Machart. Obwohl der Monsterstrom nicht abreißen will, verspeist der Action-Profi das Programm zum Frühstück. Hat man alle eingebauten Witzchen zur Genüge betrachtet, hemmen sie nur noch den Spielfluß. Übrig bleibt ein recht kurioses Spiel für Python-Fans. Otto Normalspieler wird nicht so begeistert sein.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Virgin, Zirka-Preis: 50 bis 60 Mark

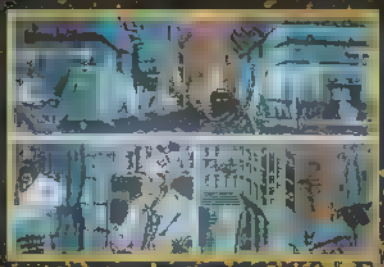
MS-DOS 43%	AMIGA 43%
Grafik: 59% Sound: 28%	Grafik: 59% Sound: 56%
Schwierigkeit: mittel	Schwierigkeit: mittel
ATARI ST 43%	**C 64**
Grafik: 59% Sound: 51%	in Vorbereitung
Schwierigkeit: mittel	

BAT

A THRILLING ROLE PLAYING ADVENTURE

Die Erde im 22. Jahrhundert

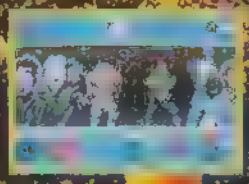
Sie sind vom BAT (Bureau of Astral Troubleshooters) beauftragt, worden das verrückt gewordene Genie Vrangor aufzuspüren und Ruhe und Ordnung auf dem Planeten Selenia wieder herzustellen.



Nehmen Sie den Arm Leben verschiedener Charaktere und erfinden Sie in diesem spannenden **Interaktiven Rollenspiel** die erstaunliche Stadt Terranova.

[illegible] Sie den BAT, einen besonderen Hoshimulator und fliegen Sie durch eine rucksvolle 3D-Grafiken.

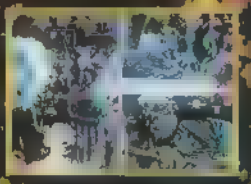
[illegible] Sie mit dem BAT einen programmierbaren, in Ihrem Arm implantierten Computer [illegible]



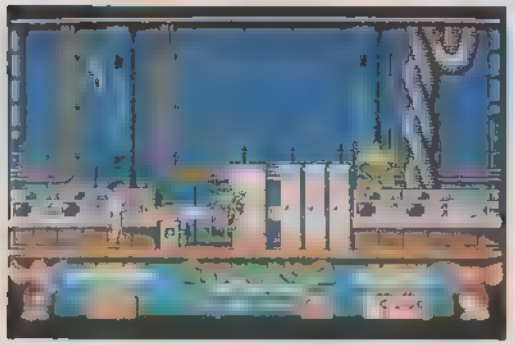
[illegible] Sie [illegible] Sie die Kreaturen [illegible] Rassen kennen.

Lassen Sie [illegible] mit hervorragenden [illegible] und [illegible]

VERTRIEB:
RUSHWARE
Bruchweg 128-132
D-4044 KAARST 2
Karnsoft - Thal AG



UBI SOFT
Entertainment Software



Der nächste Gremlin kommt bestimmt (Amiga)

Die Großstadt ist ein hartes Pflaster (ST)

GRÜNE PEST

Gremlins 2

Vor ein paar Jahren sind wir den grünen Minimonstern im Kino zum ersten Mal begegnet. Haben sie damals mit ihren recht derbigen Späßen das Städtchen Kingston Falls aufgemischt, so blasen sie im zweiten Teil des Welterfolgs zum Großangriff auf New York. In einem riesigen Wolkenkratzer bricht die Hölle los: als Horden von Gremlins die Bürketagen und Einkaufspassagen überfluten.

In Eltes Computerumsetzung von "Gremlins 2" müssen wir uns deshalb als Kammerjäger bewähren. Held Billy marschiert und klettert unter Zeitdruck durch Gänge und Büros und schießt auf alles, was grün, klein und gemein ist. Immer wenn ein Gremlin zur Hölle fährt, hinterläßt er eine Seifenblase, die wir einsammeln und am Ende des Levels gegen eine bessere Waffe eintauschen können. Sind wir anfangs mit einer recht schmalbrüstigen Lasertaschenlampe ausgerüstet, können wir später mit Frisbees, Bumerangs und faulen Tomaten zuschlagen. In jedem Level muß Billy einen Gegenstand finden und zum Schluß eine geheimnisvolle Superwaffe daraus bauen. *vw*

Na ja.

Man nehme eine beliebige Hupf- und Springspielroutine, baue ein paar kichernde Gremlinsprites ein, verstecke in jedem Level einen Gegenstand, und fertig ist das Minimal-Action-Adventure. Den kleinen Mistviechern hätte ich einen besseren Abgang gewünscht. Auch das eingebaute Zeitmit kann dem Spiel die fehlende Vielfältigkeit nicht zurückbringen. Daß man der Amiga-Version einen scrollenden Bildschirm versagt hat, zeugt nicht gerade von der Genialität der Programmierer. Die Gegner tauchen überraschend auf und blasen Billy das Lebenslicht aus. In diesem Spiel ist ganz gewaltig der Gremlin drin.

STECKBRIEF

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Elite, Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS	AMIGA 38%
in Vorbereitung	Grafik 58% Sound 35% Schwierigkeit: schwer
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	nicht geplant

DER SPION, DEN ICH NICHT LIEBTE

Sly Spy

Im Einsatz gegen das bitterböse "Council of World Domination" hat man als Top-Agent ein volles Programm. Nach dem Frühstück einige tausend Kilometer über dem Erdboden, Absprung über dem Einsatzort Washington D.C. Minuten des freien Falls werden zu ersten Schußwechseln mit Schergen des Feindes genutzt. Unten angekommen, wird die Waffe nicht erst weggesteckt, solange sich uniformierte Aggressoren und schnappende Bluthunde in der Nähe aufhalten, darf weitergeschossen werden. Rührt sich nichts mehr, schwingt man sich flink aufs Motorrad, um auch den Verkehrsrowdies unter den Bösewichten das Handwerk zu legen. Dann hinein in die Taucherkluft, Harpune zur Hand und weiter geht die wilde Jagd. Nach neun recht unterschiedlichen Levels darf Mr. Sly Spy dann seine Pistole aus der Hand und die Füße hochlegen. Sieht man vom Intro-Schußwechsel ab, wird während des ganzen Spiels horizontal gescrollt, der Agent darf sich ducken, springen und treten, Bonusgegenstände gibt's natürlich auch. *wi*

Na ja...

Heiliger Geheimauftrag, was für ein langweiliges Spiel! Grafisch präsentiert sich die Agentenmär zwar recht angenehm, spielerisch gehört "Sly Spy" jedoch auf James Bond's Abschußliste. Die erbärmliche Kollisionsabfrage erleichtert es dem Spieler auch nicht, den winzigen Kugeln, Harpunen und Wurfgeschossen auszuweichen. Trotzdem schafft man die meisten Levels beinahe mit verbundenen Augen und ein wenig Glück – dank dem Continue-Modus wurschtelt man sich schon irgendwie durch. Vorausgesetzt, das ständige Diskettengewechsel hat einen nicht schon vorher vom Joystick vertrieben.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Ocean, Zirka-Preis: 65 Mark

MS-DOS	AMIGA
nicht geplant	in Vorbereitung
ATARI ST 47%	**C 64**
Grafik 58% Sound 35% Schwierigkeit: leicht	nicht geplant

Alles, was Spaß macht!

Die Software für Ihren Computer

Tel.: 0 52 41 / 18 28
Fax: 0 52 41 / 1 30 43

Amiga	DM
Big Business	61.90
Days of Thunder	79.90
Dragon Flight Ltd Edition	79,90
Elvira-M.stress of...	89,--
F 29 Retaliator	79,90
F-16 Falcon	89,--
F-16 Falcon Miss. Disk II	59,90
F-16 Falcon Miss. Disk	61,--
Indianapolis 500	79,90
Invest	69,90

F-19 Stealth-Fighter

Amiga 89,90 MS-DOS 109,90
ST 89,90

Legend of Fairghail	79,90
Leisure Suit Larry III	99 90
Loom	89 90
Lost Patrol	79,90
Lotus Esprit Turbo Chal.	79,90
M 1 Tank Platoon	89,90
Midwinter	79,90
Paradroid '90	79,90
Ports of Call	79,90
Powermonger	89,90
Rick Dangerous II	69,90
Shadow of the Beast II	99,90
Snowstrike	79,90
Team Yankee	89,90
The Second World	61,--
Their Finest Hour	89,--
Wings	89,90
Wolfpack	89,90

MS-DOS (3,5" oder 5,25")	
688 Attack Submarine	89,--
Bad Blood	99 90
Big Business	69.90
Bundesliga Manager	69,--
F-16 Falcon	109,--
Flight of the Intruder	99,90
Flight Simulator 4.0	179,--
Imperium	89,90
Indiana Jones / Adv	89 --
Indianapolis 500	79,90
J. Nicklaus Unlimit Go f	89,90
Khalaan	79 90
Legend of Fairghail	89,90
Leisure Suit Larry	79,--
Leisure Suit Larry II	99,--
Leisure Suit Larry III	119,--
LHX-Attack Chopper	119, --
Loom	69,90
M 1 Tank Platoon	109 90
M dwinter	89 90
M ght + Magic II	89 90

Dick Tracy

Amiga 79,90 MS-DOS 79,90
ST 79,90 C-64 Disk 49,90

Ökolopoly	149,--
Operation Stealth	89,90
PGA Tour Golf	79,90
Ports of Cal	99,90
Railroad Tycoon	99,90
Silent Service II	99,90
Wolfpack	99,90

C-64 Disk	
Back to the Future II	49.90
Bloodwych	49.90
Bomber	53,--
Bundesliga Manager	49,90
Curse of the Azure Bonds	69,--
F-14 Tomcat	43,--
International 3D Tenn s	43 90
Kick Off 2	49.90
Klax	49.90

Readerel

Amiga 61,90 C-64 Disk 43,90
ST 53,90

O I Imperium	43,--
Test Drive 2	53,--

Atari ST	DM
Days of Tunder	79,90
Dragon Flight Ltd Edition	79.90
F 29 Retaliator	79.90
Imperium	79,90
Kick Off 2	69,90
Operation Stealth	79,90
Paradroid '90	79,90
Powermonger	89,90
Snowstrike	59,90
Their Finest Hour	89,--
Wolfpack	79,90

Ist Ihr Programm nicht dabei? Suchen Sie nicht lang rufen Sie uns an!

Druckfehler und Preisirrtümer vorbehalten

Ständig alle wichtigen Neuerscheinungen für Sie am Lager. Rufen Sie uns an, oder fragen Sie nach dem Gesamtkatalog!

- ☐ kein Kaufzwang
- ☐ keine Mitgliedschaft
- ☐ schneller Service
- ☐ regelmäßige Infos

Kennen Sie unseren Laden? Besuchen Sie uns in der Carl-Bertelsmann-Str. 53

KORONA-Soft
Postfach 3115 4830 Gütersloh

Bestell-Coupon

Versandkosten: Inland NN + 5,- DM oder Scheck + 5,- DM, Ausland nur EC-Scheck, Bar/Postanweisung + 8 DM. Ab 100.- DM Versandkosten frei

☐ Ich möchte nur den Katalog
☐ Hiermit bestelle ich folgende Spiele

Preis

Name
Straße
PLZ/Ort
Telefon:
Alter

pp12-90 Sofort auf eine Postkarte und an KORONA-SOFT!

ALTER DROIDE ROSTET NICHT

Paradroid '90

Fünf biedere Raumfrachter schippern zum Planeten Basmyth — das klingt ja eigentlich nicht nach dem Stoff, aus dem die spannenden Weltraumdramen sind: Riesige Kähne voller Maschinen und Droiden dümpeln gemütlich durch den Kosmos. Doch dann geht etwas schief . ganz furchtbar schief. Das Asteroidenfeld, an dem die Flotte vor drei Tagen vorbeiflog, muß eine unbekannte Strahlung mit fatalen Folgen verbreitet haben. An Bord der fünf Frachter haben sich alle Roboter selbständig eingeschaltet und patrouillieren jetzt auf den Decks. Die Schiffe haben ihre Fahrt unterbrochen und treiben im All. Doch fünf sündhaft teure Weltraum-LKWs voller Fracht schreibt niemand so leicht ab. Auch dann nicht, wenn die ausgerasteten Roboter jeden Besucher an Bord als Eindringling bekämpfen würden. Und neben Raumpflegerobbis sind ein paar ernsthaft ungemütliche Kampfmaschinen mit von der Partie.

In die Hüllen immer kampfkräftigerer Kollegen schlüpft, hat ID eine Chance, die fünf Frachter von der feindlichen Übermacht zu befreien.

Fünf Jahre hat diese Hintergrundstory schon auf dem Buckel. Mitte der 80er Jahre ersann der englische Programmierer Andrew Braybrook den C64-Klassiker "Paradroid", der heute noch als eines der besten Spiele für diesen Computer gilt. Das anhaltende Bitten und Flehen der Besitzer von 16-Bit-Computern nach einer Paradroid-Version für ihre Kisten hat jetzt ein glückliches Ende: "Paradroid '90" ist da, die grafisch und spielerisch aufgemotzte Version des C 64-Evergreens.

Insgesamt fünf Raumschiffe sollt Ihr Deck für Deck von allen Robotern säubern, indem Ihr diese abschießt oder übernehmt. Um letzteres Manöver einzuleiten, drückt man bei zentriertem Joystick den Feuerknopf, damit ID in den "Enter-Modus" geht. Um diesen Vorgang erfolgreich abzuschließen, müßt Ihr den begehrten Roboter erst berühren und ihn dann in einem kleinen Denkspiel noch besiegen. Wer sich die ganze Angelegenheit leichter machen will, darf zu Spielbeginn diese Sequenz abschalten. Danach genügt es, einen anderen Roboter zu berühren, um ihn zu übernehmen.

Sobald Ihr einen Roboter geentert habt, wird Eure Spielfigur mit dessen Eigenschaften bedacht und entsprechend schneller (oder langsamer), mehr oder weniger gut gepanzert und bekommt bei einigen Modellen eine Spezialwaffe verpaßt. Ihr könnt aber nicht für immer bei einem Roboter verweilen. Langsam aber sicher schmelzen dem Versklaven unter Eurer Herrschaft die Drähte durch, und der Energiebalken schrumpft vor sich hin. Ihr seid also gezwungen, im Lauf des Spiels immer wieder einen neuen Partnerwechsel einzugehen.

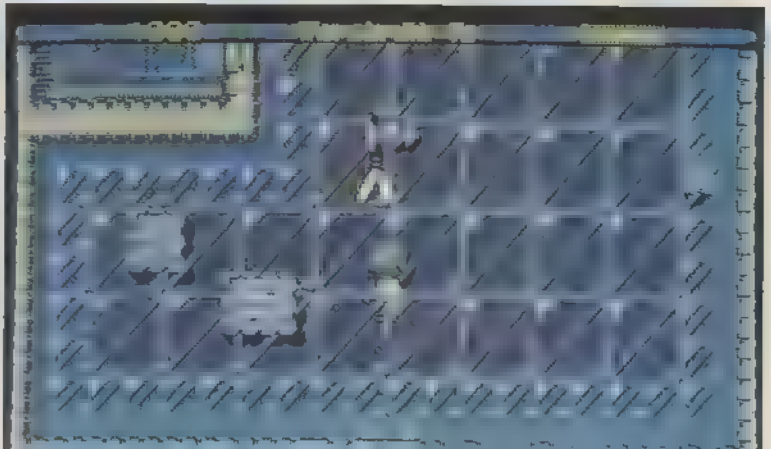
Die einzelnen Decks sind in Räume unterteilt, die durch Schiebetüren getrennt sind. Geht ein Roboter an einer solchen Tür vorbei, öffnet sie sich für einen Augenblick. Tücki-

Gut!

Hurra! Das Suchtvergnügen Paradroid für 16-Bit-Computer ist da. Kaum halte ich die Diskette in zittrigen Händen, schwelge ich in anheimelnden Erinnerungen an alte C64-Zeiten. Die von Altmeister Andrew Braybrook persönlich aufgepeppte Paradroid-Version der '90er Jahre steht in Sachen Spielspaß der alten Fassung in nichts nach. Zwar müssen sich alte 001-Hasen daran gewöhnen, daß die Blechburschen keine Nummern mehr tragen, aber nach kurzer Warmspielphase klappt das Auseinanderhalten der Roboter wunderbar. Endlich ist auch das eingebaute Logikspiel eine echte Herausforderung — der Computer stellt sich dabei nicht mehr so dämlich an wie vor ein paar Jahren. Paradroid '90 schrammt aus zwei Gründen an meinem strahlendsten Gesicht vorbei. Zum einen ist die Steuerung etwas träger als bei der C 64-Fassung. Zum anderen ist mir persönlich der Schwierigkeitsgrad alles in allem trotz abstellbaren Logikspielchen eine Spur zu hoch.

Die Bordcomputer enthüllen Details über die verschiedenen Robotertypen (Amiga)

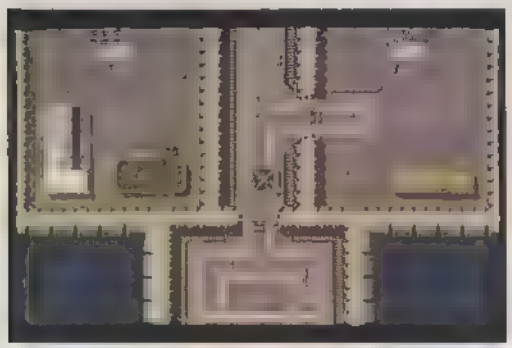
Es gibt nur einen Weg, die Herrschaft über die Schiffe wiederzuerlangen. Der Beeinflussungs-Droide "ID" könnte an Bord eines Frachters gebeamt werden und dann versuchen, alle Roboter zu vernichten. ID ist ein zartes Stahlkügelchen, bei dessen Anblick kein Kampfroboter vor Schreck erbleicht. Aber er kann andere Roboter "übernehmen" und eine bestimmte Zeit lang in ihren Körpern agieren. Indem er



Die Lage ist ernst. Unser ID-Droide wird von einem Wächter beschossen (ST) ▶

scherweise könnt Ihr nur dann sehen, ob sich ein Roboter in einem Raum befindet, wenn Ihr vor einer offenen Tür steht (oder Euch selber in diesem Raum aufhaltet — logisch). Andererseits kann man aus sich öffnenden und schließenden Türen schließen, daß sich ein Roboter in Eurer Nähe befindet (und womöglich gleich in Sicht- und Schußweite kommt). Um von Deck zu Deck zu gelangen, bedient man sich spezieller Lifts.

Sobald Ihr ein Schiff gesäubert habt, dürft Ihr, mit vielen Bonuspunkten versehen, gleich beim nächsten Frachter weitermachen. Beißt Euer Robbi dann irgendwann mal ins Gras, könnt Ihr auf diesem Schiff weiterspielen. Bereits befreite Frachter müssen freundlicherweise nicht noch mal besucht werden. *hl*



Ein übernommener Roboter dient als eine Art Schutzschild, der mehrere Treffer einstecken kann (Amiga)

Super!

Was unterscheidet ein gutes von einem sehr guten Spiel? Bei einem guten Spiel spielt man deshalb motiviert weiter, um voranzukommen und etwas Neues zu sehen. Beim sehr guten Spiel ist dieser Grund nur zweitrangig. Hier macht das Spielen an sich schon so viel Spaß, daß man so leicht nicht davon loskommt. Paradroid auf dem C 64 war ein solches sehr gutes Spiel, und der 16-Bit-Remix Paradroid '90 ist es zum Glück auch. Obwohl ich mir den Spielablauf ein bißchen schneller wünschen würde, hat das Hasch-mich der Roboter nichts von seinem Reiz verloren.

Die spannenden Droidendueile werden von einer ausgezeichneten Soundkulisse untermalt, die vor allem auf dem Amiga gut rüberkommt. Die Triebwerksgeräusche des Raumschiffs dröhnen und das Summen eines aktiven Energieaufrichters verrät, daß hinter der nächsten Tür ein Roboter auftritt. Gegenüber dem C64-Vorbild wurde natürlich auch die Grafik kräftig aufpoliert. Man braucht zwar ein Weilchen, um sich an die Steuerung zu gewöhnen, doch auf Dauer bietet Paradroid '90 viel mehr Langzeitmotivation als die meisten Simpel-Actionspiele.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Hewson, Zirka-Preis: 85 Mark

MS-DOS	AMIGA 84%
nicht geplant	Grafik 76% Sound 77%
	Schwierigkeit: mittel
ATARI ST 83%	C 64
Grafik 76% Sound 53%	nicht geplant
Schwierigkeit: mittel	

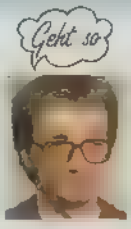
James Bond, wie er leibt, fährt, schießt und lebt (Amiga)

Spannende Fernsehshow in edelster Aufmachung (Amiga)

WENIG LIEBE IM SPIEL

The Spy who loved me

Stromberg (der Böse) will die Erde in Stücke bröseln und sammelt zu diesem Zweck Atom-U-Boote. Bond (der Gute) wird vom Secret Service mal wieder beauftragt, den Weltfrieden zu retten, wobei er über eine reizlastige sowjetische Agentenkollegin stolpert. Mit Schmusebacke Roger Moore in der Hauptrolle avancierte "Der Spion, der mich liebte" 1977 zu einem der erfolgreichsten Streifen der James-Bond-Reihe. Daß ein alter Bond besser ist als gar kein Bond, dachte sich Domark und setzte ein gutes Jahrzehnt später den spritzigen Streifen für Computer um. Unter dem englischen Originaltitel "The Spy who loved me" werdet Ihr mit einem halben Dutzend verschiedener Actionspiele konfrontiert, die alle um den Handlungsfaden des Films gestrickt sind. Meist werdet Ihr mit vertikal scrollenden Ballereinlagen in unverwüstlicher "Spy Hunter"-Manier konfrontiert. *hl*



Handwerklich solides Action-Amüsement ohne Überraschungen, trocken serviert wie ein Wodka-Martini (geschüttelt, nicht gerührt). The Spy who loved me reiht sich unauffällig zu den anderen Bond-Umsetzungen ein. Das Spielgeschehen ist weitgehend einfallslos, doch wer auf Originaltätsberge verzichten kann, bekommt einiges zum Ballern geboten. Grafisch gibt sich das Spiel bieder, aber ohne Blößen und entzückt musikalisch mit einem frechen Remix des 007 Vorspannthemas. Für eine Filmumsetzung recht beachtlich, doch nach rein spielerischen Maßstäben nicht mehr als Mittelmaß.

STECKBRIEF

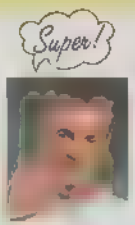
Genre: Action
Hersteller: Domark, Zirka-Preis: 50 bis 70 Mark

MS-DOS	AMIGA 62%
nicht geplant	Grafik: 67% Sound: 68% Schwierigkeit: mittel
ATARI ST 62%	**C 64**
Grafik: 67% Sound: 62% Schwierigkeit: mittel	in Vorbereitung

THE KILLING MUST GO ON

The Killing Game Show

In ferner Zukunft gibt's im Fernsehen keine Waschmaschinen oder Reisen mehr zu gewinnen, alleine das Überleben zählt für die "Kanditaten" futuristischer Shows. Als solcher wird man einfach in eine scheppernde Roboterrüstung gesteckt und in einer mit Todesfallen reichlich bestückten Plattformlandschaft ausgesetzt. Jetzt heißt's so weit hinaufkommen wie möglich: Von unten steigt tödliche Säure unaufhaltsam an, während lästige Alienformationen alles daransetzen, den Spieler seiner Lebensenergie zu berauben. Um dessen Chancen aufzubessern, wurden in den 16 Levels reichlich Waffen, Schlüssel und andere Gegenstände deponiert. Hat man dennoch den Löffel nach harter Schlacht abgegeben, ist noch nichts verloren: Neben Levelanwahl und Continue gibt es auch einen Replay-Modus. So kann man jederzeit an günstiger Stelle neu einsteigen. *wl*



Endlich hat sich das Wühlen in Vorspännen, Spitzengrafik und Edel-Sound gelohnt: Ein spannendes und faires Psygnosis-Spiel kam dabei zum Vorschein. Dabei wurde auch hier nicht auf Parallax-Scrolling, abwechslungsreiche Musik und ähnlichen Luxus verzichtet, nur stimmt die sonst vernachlässigte Spielbarkeit diesmal eben auch. Der Replay-Modus unterhält nicht nur während einer Tasse Kaffee, das feine Actionspiel bekommt zudem taktische Tiefe. Man beobachtet, lernt Routen und Fehler kennen und kann, hat man sich von Schocks und Frusterlebnissen erholt, direkt vor der kritischsten Stelle wieder einsteigen.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Psygnosis, Zirka-Preis: 80 Mark

MS-DOS	AMIGA 72%
nicht geplant	Grafik: 71% Sound: 62% Schwierigkeit: mittel
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	nicht geplant

TEENAGE MUTANT HERO

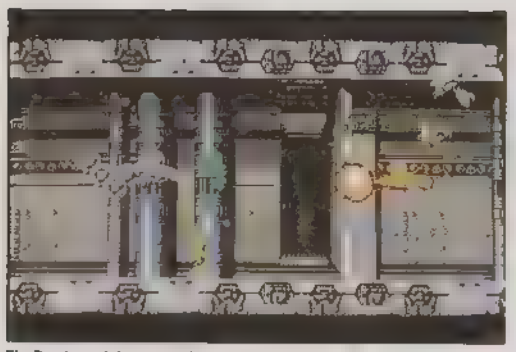
TURTLES™

COWABUNGA!!! Erhöhte Ansteckungsgefahr besteht auf Amiga, Atari ST, Commodore 64, Amstrad CPC und MS-DOS

Teenage Mutant Hero Turtles™ April O'Neill™ Shredder™ Heroes in a Half Shell™ Mouser™ Bebop™ Rocksteady™ are all registered trade marks of Mirage Studios USA. ALL RIGHTS RESERVED
Used with permission. Based on characters and comic books created by Kevin Eastman and Peter Laird. © 1990 Mirage Studios, USA.
Published by Mirrorsoft Ltd. under licence from Konami® and under sub licence from Mirage Studios USA.
Konami® is a registered trademark of Konami Industry Co. Ltd. © 1989 Konami. © 1990 Mirrorsoft Ltd
Image Works, Irwin House, 118 Southwark Street London SE1 0SW. Tel: 071 928 1454 Fax: 071 583 3494

KONAMI

United Software
Das relevante Programm



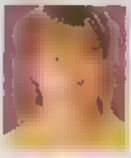
Ein Drache auf Abwegen: Statt Feuer spuckt er Bier (Amiga)

Andocken oder abschießen – das ist hier die Frage (Amiga)

BESTIEN OHNE BISS

Saint Dragon

Die Programmiertruppe Random Access, die vor einiger Zeit mit "Silkworm" eine prima Arcade-Umsetzung ablieferte, hat ihr neuestes Ballerspektakel fertig. Im Auftrag der englischen Software-Firma Storm sorgte das Team für Amiga- und ST-Versionen von Jalecos Automaten-Hit "Saint Dragon". Besonderes Merkmal dieses Horizontal-Scrollers: Statt dem obligatorischen Raumschiff, das sich Alien-Horden erwehren muß, tritt diesmal ein tapferer Flugdrache zum Kampf gegen die Feindubermacht an. Da er sich allein mit ein paar rauchigen Fauchern keinen Respekt verschaffen kann, wurde er mit Raumschiff-typischen Schüssen ausgestattet. Außerdem gibt's mehrere Extrawaffen (Laser, Feuerball, Unverwundbarkeit und Billardschuß), die sich mit Power-Ups zusätzlich ausbauen lassen. Mehr Wendigkeit wird mit dem Aufnehmen des Speed-Up-Symbols erreicht. Netterweise werden die Extrawaffen nach dem tragischen Verlust eines Drachenlebens nur um maxima eine Ausbaustufe reduziert. Fünf Levels werden geboten. *mg*



Geht so

An Silkworm kommt Saint Dragon leider nicht ran. Dafür ist diese 08/15-Ballerei spielerisch zu einfältig und abgestanden. Ob nun Drache oder Raumschiff – das macht bei den teils uninspirierten Alien-Formationen keinen großen Unterschied. Außerdem ist Saint Dragon technisch nicht auf dem neuesten Stand. Sobald etwas mehr Objekte auf dem Bildschirm sind, ruckeln die Sprites inklusive eigenem Drachen ganz gewaltig. Trotz hübscher Grafik kein schöner Anblick. Mehr als mittelmäßige Durchschnitts-Action wird leider nicht geboten. Wer sich momentan ein Ballerspektakel zulegen will, der sollte eher zu Turrican greifen.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Storm, Zirka-Preis: 50 bis 85 Mark

MS-DOS	AMIGA 57%
nicht geplant	Grafik: 63% Sound: 54% Schwierigkeit: mittel
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	in Vorbereitung

KRIEG DER VEKTOREN

Xiphos

Gut 50 Seiten Anleitung und Weltraumnovelle in Kurzform. Als Pilot des Raumschiffs Arrow müssen verschiedene, ineinanderverschachtelte Sternensysteme auf der Suche nach einem amoklaufenden Riesencomputer durchflogen werden. Leider ist die Arrow nicht hyperraumtauglich. Sie sind also auf die Hilfe zweier verfeindeter Weltraumrassen angewiesen, die in den verschiedenen Galaxien Durchgänge zu benachbarten Systemen bewachen. Gegen Bezahlung oder Söldnerdienste dürfen Sie diese Passagen benützen.

In Sachen Bildschirmaufbau ist Xiphos dem altehrwürdigen "Elite" ähnlicher als jeder andere Nachzügler. Radar, Waffen- und Energieanzeigen scheinen direkt aus der Cobra zu stammen, den Dockingcomputer gibt's gratis. Zur Orientierung besitzt man eine Karte des jeweiligen Sektors, zum Überleben verschiedene Raketen. Handeln kann man bei Xiphos jedoch nur, um Treibstoff, Waffen oder Informationen zu erhalten. Ansonsten überwiegt bei dem in ausgefüllter Vektor-Grafik gehaltenen Spiel die kriegerische Action. *wi*

Geht so

Es ist nicht leicht, sich in das Xiphos-Universum hineinzuspielen. Die nett gezeichneten Vektor-Raumschiffe fetzen relativ schnell mit einer solchen Geschwindigkeit am eigenen Cockpit vorbei, daß über eine großartige Verfolgung gar nicht erst nachgedacht werden kann. Zudem sind die Räumer und Stationen der verfeindeten Parteien nicht leicht auseinanderzuhalten, so daß man im Gefecht mehr Zeit mit der Identifizierung, als mit der Vernichtung des Gegners verbringt. Technisch ist das Programm gut, das dicke Handbuch läßt allerdings ein komplexeres Spiel erwarten. Viel mehr als Ballern ist jedoch nicht zu tun.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Electronic Zoo, Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS	AMIGA 55%
in Vorbereitung	Grafik: 60% Sound: 37% Schwierigkeit: schwer
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	nicht geplant

SCHROTT LASS' NACH

Microbattle

Gleich zwei unsägliche Mini-Spielchen packt Magic Soft auf eine einzige Diskette. Wer sich noch an das allererste Autorennspiel erinnert, weiß worum's bei "Fullspeed" geht. Von oben rutschen auf Tint Bahnen "Autos" aufs Spielfeld. Man selbst wechselt die Spur, um Zusammenstöße zu vermeiden. Das Ganze wird von oben gezeigt, Soundeffekte gibt's keine. Kein Wunder, daß auf der Verpackung nur der digitalisierte Ferrari der High-Score-Liste zu sehen ist. In "Microbattle" müssen diverse Körperparten durch wildes Ballern von Viren befreit werden. Man besitzt Schutzschild, Raketen und Energie. Ein simples Spiel mit Muskssteuerung. Hände weg! *wi*

Antibiotika im Einsatz (Amiga)

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Magic Soft, Zirka-Preis: 60 Mark

MS-DOS	AMIGA 15%
nicht geplant	Grafik: 14% Sound: 10% Schwierigkeit: mittel
ATARI ST	**C 64**
nicht geplant	nicht geplant

GRAUEN AUF GRÜNEM GRUND

Adidas Football

Als hätten wir nicht schon genug schlechte Fußballsimulationen gesehen: Jetzt stellt auch noch der Sportartikelhersteller Adidas seine drei Streifen über eine neue Ausgeburt an spielerischer Dürftigkeit. Das Hauptmanko bei "Adidas Championship Football" ist die lausige Steuerung. Das Drehen mit dem Ball ist ebenso nervig-kompliziert wie ein simpler Schuß nach vorne – was da gedrückt, gehalten und geguckt werden muß, um auch nur einen Grashalm weit zu kommen, vergrault geduldigste Sportfreunde. Wenig Trost spendet das Drumherum. Ihr dürft Euch eine von 24 Mannschaften aussuchen und in einem Turnier mitmischen. *hl*

Kreisklassig schlecht (C 64)

STECKBRIEF

Genre: Sport
Hersteller: Ocean, Zirka-Preis: 55 bis 80 Mark

MS-DOS	AMIGA
nicht geplant	in Vorbereitung
ATARI ST	**C 64 25%**
in Vorbereitung	Grafik: 36% Sound: 38% Schwierigkeit: schwer

AUSGEBREMST

C. Yeager's AFT 2.0

Zuerst die gute Nachricht: Auch auf dem Atari ST bietet "Chuck Yeager's AFT 2.0" all das, was man von der PC-Version gewohnt ist. Eine Menge Flugzeuge, die man als Testpilot auf Herz und Gipfelhöhe testen darf, Kunstflugmanöver und ein riesiges Area zum Stöbern, Überfliegen und Absuchen. Und jetzt die schlechte: Chuck Yeagers AFT ist auf dem Atari ST eine rechte Schnecke. Sobald mehrere Objekte auf dem Schirm erscheinen, geht der Prozessor spurbar in die Knie. Das Programm wird so langsam, daß man schnell die Kontrolle über das Flugzeug verliert – da hilft auch das grinsende Konterfei des smarten Chuck nichts mehr. *ai*

Ruckeliger Flug über den Canyon (Atari ST)

STECKBRIEF

Genre: Simulation
Hersteller: Electronic Arts, Zirka-Preis: 80 Mark

MS-DOS 83%	AMIGA
Grafik: 53% Sound: 47% Schwierigkeit: leicht	in Vorbereitung
ATARI ST 60%	**C 64**
Grafik: 47% Sound: 20% Schwierigkeit: leicht	nicht geplant

MEHR FALL ALS FLUG

Mean Streets

Man nehme einen eiskalt servierten Krimi im Stile Raymond Chandlers, packe futuristischen Schnick-Schnack dazu, addiere eine Prise Tastaturverwirrspiel – und schon hat man "Mean Streets". Im Gegensatz zur MS-DOS-Version wurden die Atari ST- und Amiga-Versionen grafisch aufgebessert. Am Spiel selbst wurde erfreulicherweise kaum etwas verändert. Wenigstens dauern die Flugszenen nicht mehr so lange wie auf der PC-Version, so daß man sich mehr auf den Fall konzentrieren kann; außerdem sind die Action-Sequenzen nicht mehr so tückisch. Leider muß man mit relativ langen Ladezeiten rechnen. *al*

Futuristisch: der Detektiv im Raumgleiter (Atari ST)

STECKBRIEF

Genre: Adventure
Hersteller: Access, Zirka-Preis: 80 Mark

MS-DOS 53%	AMIGA 58%
Grafik: 69% Sound: 76% Schwierigkeit: leicht	Grafik: 65% Sound: 58% Schwierigkeit: leicht
ATARI ST 58%	**C 64**
Grafik: 65% Sound: 48% Schwierigkeit: leicht	in Vorbereitung

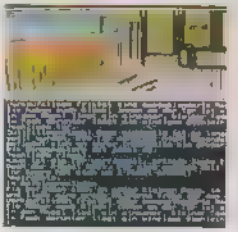
ZEICHEN DER ZEIT

Stunden-glas

Na ja...

Eine große ökologische Katastrophe hat die Erde praktisch zerstört. Offenbar hat der Wissenschaftler Percival Glanloss das Geheimnis der Zeit ergründet. In dem deutschsprachigen Text-Adventure "Stundenglas" begebt ihr Euch auf die Spuren von Sir Percival und muß die fatalen Fehler der vergangenheit korrigieren.

Die schöne und spannende Geschichte leidet etwas unter den grafischen Unzulänglichkeiten des Programms. Die MS-DOS-Version unterstützt leider nur EGA-Grafik, die wirklich keinen Kunstpreis gewinnt. Außerdem ist zu Zeiten eines "Wonderlands" diese Art von Adventure nicht mehr ganz zeitgemäß. *vw*



Zeitreisen beginnen oft an unmöglichen Orten (MS-DOS/EGA)

STECKBRIEF

Genre: Adventure
Hersteller: Software 2000, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS 48 %	AMIGA
Grafik: 22 % Sound: 0 %	in Vorbereitung
Schwierigkeit: schwer	
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	nicht geplant

SAGENHAFT BLÖD

Yolanda

Hilfe

Steve Bak mutet uns wieder einmal einiges zu: In "Yolanda" gilt es, ein spärlich bekleidetes, ebenso spärlich animiertes Mädchen durch gut 50 Bildschirme (repräsentieren angeblich zwölf Heldentaten des Herkules, mit brüchiger Plattformen und paralysierten Monstern zu führen. Das laut Hersteller "schwierigste Plattformspiel aller Zeiten" wurde zwar mit einer Zuninspielerten Zwei-Spieler-Option und (glücklicherweise) einzigartiger "Random Level Selection" nicht jedoch mit ansprechender Grafik und Soundeffekten ausgestattet. Zudem verendet die Heldin leider meist noch, bevor man überhaupt reagieren kann. Überlebt man, wird's erst recht frustig. Welche Plattform sich unter Yolanda's Füßen zur Todesfalle wandelt, ist vorher nicht ersichtlich. Pfui! *wi*

Da hilft nur ein beherzter Griff zum Reset-Schalter (Amiga)

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Millenium, Zirka-Preis: 65 Mark

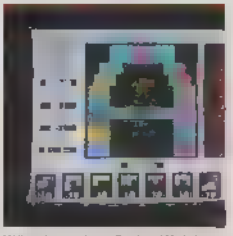
MS-DOS	AMIGA 10 %
nicht geplant	Grafik: 20 % Sound: 23 %
	Schwierigkeit: schwer
ATARI ST 10 %	**C 64**
Grafik: 20 % Sound: 23 %	nicht geplant
Schwierigkeit: schwer	

KLÖTZCHEN-KÄSE

Lettrix

Na ja...

Denkspiele bieten oft einen klitzekleinen Vorteil gegenüber "normalen" Spielen. Hat man erst einmal die zündende Idee, ist diese relativ schnell (und kostensparend) in ein verkaufsfertiges Programm umgesetzt. Lettrix von Software 2000 ist einer dieser zahllosen, ziemlich mittelmäßigen "Tetris"-Nachzieher. Ähnlich wie in dem Game Boy-Modul "Puzzle Road" muß man ein Gebiet flächendeckend mit verschiedenförmigen Klötzchen füllen. Die Steine können auf Wunsch gedreht und wieder weggenommen werden. Bei Lettrix wäre weniger mehr gewesen. "Dank" der acht unterschiedlichen Klötzchenformen sowie dem übergroßen Spielfeld verliert man leicht den Überblick und — nach einigen Runden — auch die Lust. *mg*



Klötzchen ohne Ende. Welches nehm' ich denn als nächstes?

STECKBRIEF

Genre: Denkspiel
Hersteller: Software 2000, Zirka-Preis: 50 bis 80 Mark

MS-DOS	AMIGA 38 %
in Vorbereitung	Grafik: 17 % Sound: 26 %
	Schwierigkeit: mittel
ATARI ST 20 %	**C 64**
Grafik: 17 % Sound: 22 %	in Vorbereitung
Schwierigkeit: mittel	

FARBLOS

The Light Corridor

Na ja...

Den Sternen ist die Farbe abhandengekommen und das kann natürlich nicht so bleiben. Also machen sich ein oder zwei Spieler in insgesamt 50 Leveln auf die Suche nach den verschwundenen Quellen des Lichts. Eure Aufgabe besteht darin, eine Stahlkugel durch einen mit Barrikaden und Fallen gespickten 3-D-Tunnel zu lenken, ähnlich wie in "Tunnels of Armageddon". Mit der Maus steuert ihr einen Schläger, der die Kugel vorwärtstreibt. "The Light Corridor" fällt nicht nur durch eine vollkommen hirnrissige Hintergrundgeschichte unangenehm auf, auch die Steuerung ist eine mittlere Katastrophe und reine Glückssache. *vw*

Bumm machte der Schläger, da war die Kugel weg (Atari ST)

STECKBRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Infogrames, Zirka-Preis: 80 Mark

MS-DOS	AMIGA
in Vorbereitung	in Vorbereitung
ATARI ST 21 %	**C 64**
Grafik: 30 % Sound: 19 %	nicht geplant
Schwierigkeit: schwer	

Wings of Death

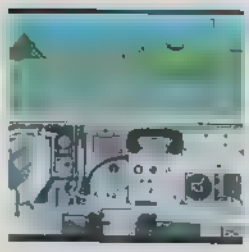
Jetzt dürfen auch Amiga-Besitzer mit "Wings of Death" ihren Dauerfeuerdaumenmuskel tüchtig beanspruchen. Die furiose Ballerei unterscheidet sich kaum von der Atari ST-Fassung. Und gerade das ist mir etwas unverständlich. Ein etwas zügigeres Scrolling und vor allem einen viel besseren Sound hätte man den Todesschwingen auf dem Amiga durchaus verpassen können. Ansonsten bleibt Wings of Death ein sehr gutes Actionspiel. *mh*

Genre: Action	
Hersteller: Hewson	
Zirka Preis: 85 Mark	
AMIGA	**75%**
Grafik: 80%	Sound: 70%
Schwierigkeit: schwer	

Battlemaster

Schreibtischtäter können vor ihrem Amiga Platz nehmen: PSS's Metzel- und Meuchelepos mit Rollenspielelementen gibt's nun auch für den großen Commodore. Nach wie vor hält sich das Vergnügen wegen der "Viele kleine Sprites"-Heldik in Grenzen, denn an Spiel, Sound und Grafik hat sich rein gar nichts geändert. Die eigens für den Amiga entwickelte Vorspannmusik kann man getrost vergessen. Eine 1:1 Konvertierung, wie sie im Buche steht. *vw*

Genre: Action Adventure	
Hersteller: PSS	
Zirka-Preis: 85 Mark	
AMIGA	**41%**
Grafik: 63%	Sound: 42%
Schwierigkeit: mittel	



M1 Tank Platoon

Die Panzersimulation von Microprose: Vier stählerne Ungetüme gilt es sicher durch alle Kriegsgefahren zu steuern. Taktiker schieben auf einer großen Übersichtskarte ihre Einheiten durch die Landschaft. Profis steuern ihre Blechkübel natürlich selber auf Feindfahrt. Eine Fülle an Missionen lassen so schnell keine Langeweile aufkommen. Nur die Grafik ist, für Amiga-Verhältnisse etwas spärlich, und könnte ein paar Details mehr liefern. *vw*

Genre: Simulation	
Hersteller: Microprose	
Zirka-Preis: 130 Mark	
AMIGA	**80%**
Grafik: 65%	Sound: 33%
Schwierigkeit: einstellbar	

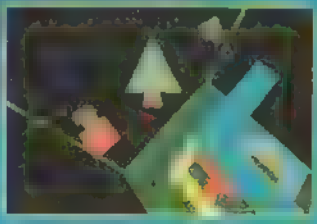
Dragon Strike

Amiga-Besitzer, die vom ewigen Düsenjägerfliegen schon Schwielen am Hosenboden haben, können sich jetzt im Sattel eines Kampfdrachen in die Lüfte schwingen. In SSI's Drachenflugsimulator geht Ihr auf Monsterjagd. Leider hat der Amiga in der höchsten Grafikdetailstufe arge Geschwindigkeitsprobleme. Gibt man sich mit weniger Landschaftsinformation zufrieden, steht einem ungewöhnlichen Flugvergnügen aber nichts im Wege. *vw*

Genre: Simulation	
Hersteller: SSI	
Zirka-Preis: 100 Mark	
AMIGA	**74%**
Grafik: 70%	Sound: 23%
Schwierigkeit: mittel	

Alpha Waves

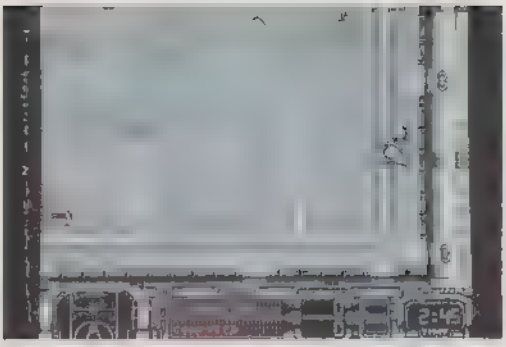
die Traummaschine



TUELLE REALITÄT. Das Programm erforschen Sie ein Labyrinth von Licht und Wellen, entdecken Sie die Traummaschine, und geben Sie sich den ALPHA-Wellen hin. Ein starkes Erlebnis, reich an Intensiven, bisher unbekannten Eindrücken.

▲ 2 MODI : VERSENKUNG / ARCADE
▲ 256 SÄLE ZUM ENTDECKEN
▲ UNIVERSUM IN ECHTZEIT-3D
▲ 1 BIS 2 SPIELER GLEICHZEITIG

INFOGRAMES



Platzverweis für diesen unehelichen Speedball-Verschnitt (Amiga)

ZUM KÖRBEMELKEN

Future Basketball

Es war einmal vor nicht allzulanger Zeit, da erfand ein Häuflein talentierter Programmierer das Computerspiel "Speedball". Bei dieser futuristischen Sportsimulation gingen zwei Teams mit harten Checks zu Werke, um eine Stahlkugel zu fangen und diese dem Gegner ins Tor zu schieben. Speedball wurde heftig gekauft und die Kaste der Kritiker lippte eifrig wohlwollende Worte. "Hmhm", dachte sich da ein Häuflein weniger talentierter Programmierer, "die Spielidee ist es wert, daß man sie klaut". Und so tüftelten sie Tag und Nacht, um ein Ebenbild von Speedball zu zimmern, und als sie fertig waren nichteten sie sich schwitzend auf und nannten es "Future Basketball". Was hatte man nicht alles bei Speedball abgeguckt: Das scrollende Spielfeld, die gepanzerten Spieler, die Tacklings, sogar den Ligamodus und die Idee, daß auf dem Spielfeld Extras herumliegen. Nur schiebt man bei Future Basketball den Ball nicht in ein Tor, sondern wirft ihn in einen Korb. Eines Tages bekam ein *POWER PLAY*-Tester das Programm in seine Finger... *hl*

Und groß war sein Entsetzen, ich kann mir nichts Überflüssigeres vorstellen als ein Erfolgsspiel schlecht nachzuahmen und den Abkratsch für teures Geld auf den Markt zu werfen. Future Basketball ist ein Speedball für arme, in spielerischer wie in technischer Hinsicht. Das Scrolling ist auf dem ST eine einzige Katastrophe, die Motivation sinkt dadurch noch tiefer als bei der Amiga-Version. Das Erzielen von Punkten ist kindisch, gleich das ganze Spielablaufgegenüber Speedball spürbar flacher und durchsichtiger. Es gibt wirklich keinen Grund, diesem windigen Plagiat auch nur eine müde Mark nachzuwerfen.

STECKBRIEF

Genre: Sport
Hersteller: Hewson, Zirka-Preis: 80 Mark

MS-DOS	AMIGA 37%
nicht geplant	Grafik: 55% Sound: 40% Schwierigkeit: leicht
ATARI ST 23%	**C 64**
Grafik: 32% Sound: 37% Schwierigkeit: leicht	nicht geplant

Gold of the Aztecs

US Gold's [illegible] Strategiespiel hatte [illegible] Hauptzielsetzung verwirklichung gleicht sie der in der letzten Ausgabe getesteten Amiga-Version aufs Haar. Erstaunlich war das Kleid [illegible] schaffte [illegible] das quälende Ruckeln. Scrolling als auch [illegible] spielte der Amiga-Version [illegible] realisieren. Für Sound und Farbgebung gilt dasselbe. [illegible] Spiel [illegible] ersten [illegible] verdient [illegible] sein?

Genre: Action
Hersteller: US Gold
Zirka-Preis: 65 Mark

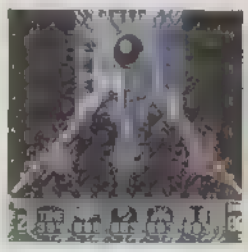
ATARI ST 56%
Grafik: 43% Sound: 30%
Schwierigkeit: schwer

Shadow of the Beast

[illegible] Spiele haben bereits Shadow of the Beast zu den Akten gelegt, ST [illegible] zung des ersten Teils vorliebnehmen. Grafik und Sound haben natürlich ein wenig [illegible] Wurde selbst die [illegible] bei vergleich [illegible] Amiga-Spiel [illegible] nichts geändert. [illegible] Paralleln [illegible] gegen [illegible] Nachteilen [illegible] beiden Spielen in geschickter [illegible] Verschlechterung [illegible]

Genre: Action
Hersteller: Psygnosis
Zirka-Preis: 79 Mark

ST 56%
Grafik: 73% Sound: 35%
Schwierigkeit: schwer

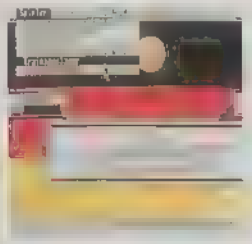


Turrican

Wie bei [illegible] wurde das Ballerspiel "Turrican" wurde ohne [illegible] des Amiga-Version [illegible] gestaltet. Für Atari-Verhältnisse [illegible] Sehr [illegible] geboten. Das [illegible] sofort [illegible] Richtungen und auch die zahlreichen Gegner [illegible] Bildschirm [illegible] le man einen Gang zurückschalten [illegible] Eine verblüffend gute Umsetzung. *hl*

Genre: Action
Hersteller: Rainbow Arts
Zirka-Preis: 50 bis 80 Mark

ATARI ST 80%
Grafik: 80% Sound: 65%
Schwierigkeit: mittel

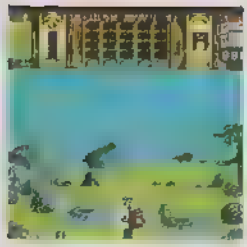


Bundesliga Manager

[illegible] der Amiga-Version ist jetzt auch Atari-Besitzern [illegible] Profifußball gegönnt. Beim "Bundesliga Manager" waltet Ihr über Stadionausbau und Spieler[illegible] Aufstellung und Absteigen von Bankkrediten. Das Programm ist komplett in Deutsch und einfach zu bedienen. Bis zu vier Spieler dürfen gleich[illegible] Die [illegible] Trotz [illegible]

Genre: Strategie
Hersteller: Software 2000
Zirka-Preis: 70 Mark

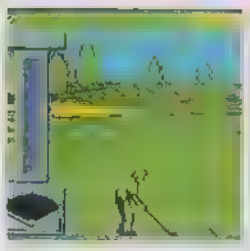
ATARI ST 78%
Grafik: 24% Sound: 4%
Schwierigkeit: mittel



Time Machine

Waren die Zeitreisen des guten Professor Potts schon auf dem Amiga eine Zumutung, so werden sie auf dem C 64 zur echten Qual. Wieder muß unser Held durch die Zeiten düsen und Rätsel lösen. Auch der hartgesottenste Adventure-Profi wird hier auf eine harte Geduldsprobe gestellt. Die Steuerung ist und bleibt ein Buch mit sieben Siegeln. Alles reine Glückssache. Da besiegen wir die nächste Zeitmaschine und wenden uns lohnenderen Aufgaben zu. *vw*

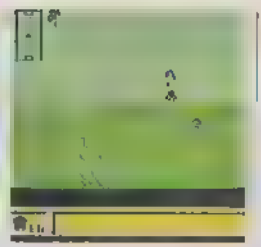
Genre: Action-Adventure	
Hersteller: Vivid Image	
Zirka-Preis: 70 Mark	
C 64	**32 %**
Grafik: 29 %	Sound: 22 %
Schwierigkeit: schwer	



Greg Norman's Ultimate Golf

Die Stärke der 16-Bit-Versionen von "Greg Norman's Ultimate Golf" ist die Schwäche der C 64-Umsetzung. Die Rede ist vom Tempo der Grafik, das bei der Umsetzung für den kleinen Commodore hart an der Grenze des Erträglichen balanciert. Von diesem Schlummerstück abgesehen, muß man keine wesentlichen Abstriche gegenüber den anderen Versionen machen. *hl*

Genre: Sport	
Hersteller: Gremlin	
Zirka-Preis: 65 bis 85 Mark	
C 64	**52 %**
Grafik: 38 %	Sound: 36 %
Schwierigkeit: mittel	



Kick Off 2

Nach der hemmungslos mißlungenen "Kick Off 1"-Version für den C 64 ist die Umsetzung von "Kick Off 2" ein Riesenfortschritt. Steuerung, Spielablauf und fast alle Optionen des 16-Bit-Vorbilds wurden berücksichtigt. Die Grafik ist nicht gerade schön, aber zweckmäßig. Die spielerischen Schnitze bleiben vom zufallsgeprägten Spielablauf bis zur eigenwilligen Steuerung bietet "Kick Off 2" viele Eigenheiten, über deren Qualität man streiten darf. *hl*

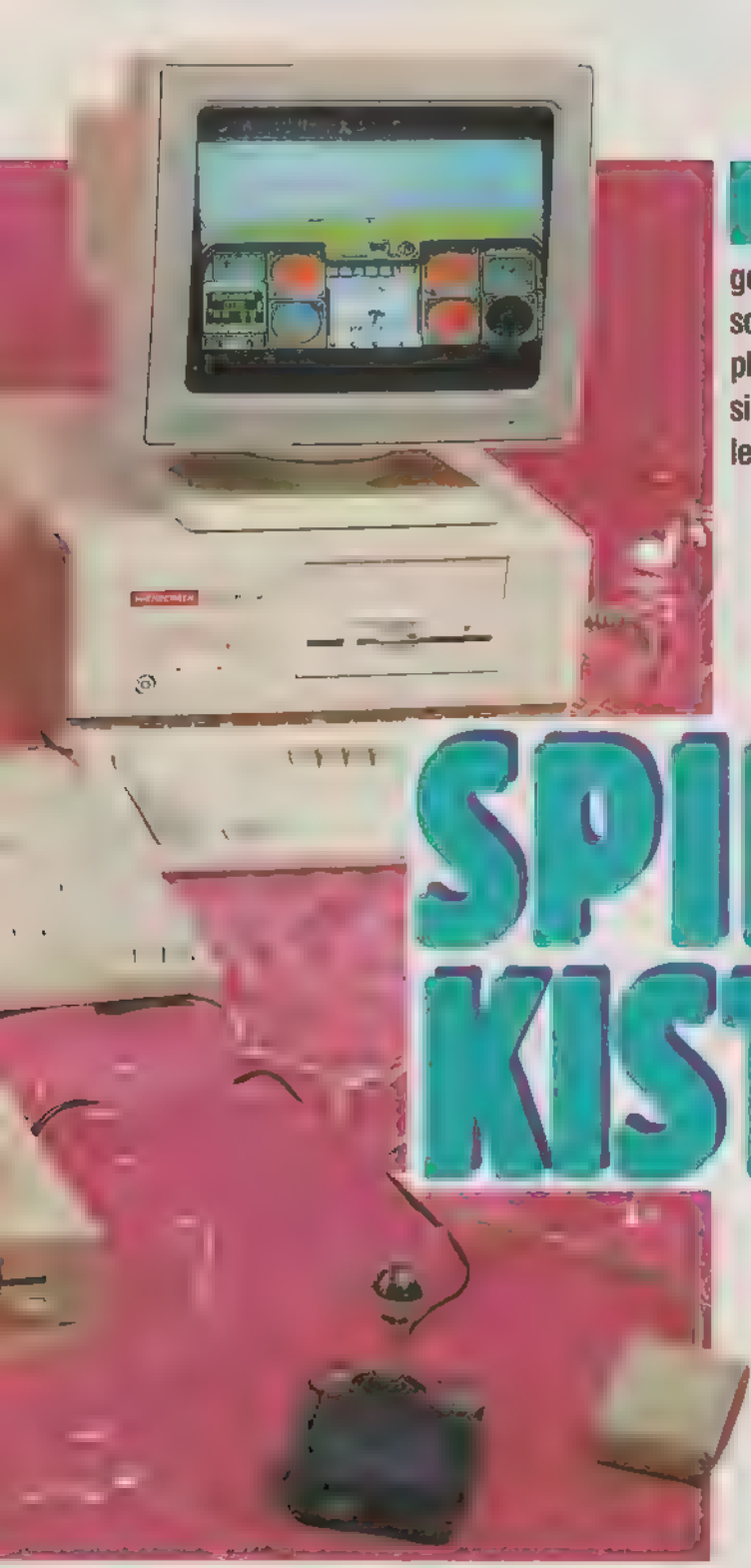
Genre: Sport	
Hersteller: Anco	
Zirka-Preis: 50 bis 70 Mark	
C 64	**60 %**
Grafik: 44 %	Sound: 17 %
Schwierigkeit: schwer	

Welltris

"Welltris" von Alexej Paschitnow bietet gleich vier Wände, an denen die bekannten Blöcke herabsausen. Ähnlich wie bei "Block Out" schaut man von oben in einen Kasten, wobei die Linien auf der Bodenplatte gebildet werden. Leider, so die Tastatursteuerung sehr gewöhnungsbedürftig. Im Eifer des Gefechts verwechselt man schnell die Tasten. Welltris ist sicher kein Geniestreich à la Tetris, trotzdem werden Denkspielfreunde zufrieden sein. *vw*

Genre: Denkspiel	
Hersteller: Spectrum Holobyte	
Zirka-Preis: 100 Mark	
MS-DOS	**64 %**
Grafik: 35 %	Sound: 23 %
Schwierigkeit: einstellbar	

ATARI



SPIELE KISTEN

Seit Wochen habt Ihr Pfennig um Pfennig gespart, die Großmutter geschröpft und das Konto geplündert. Doch was kauft sich der ambitionierte Spiele-Freak?

Computer sind erst einmal eines: teuer. Es ist schon ärgerlich genug, wenn man sich bei einem Spiel vergreift, aber bei einer derartigen Anschaffung sollte man genau abwägen.

Sieht man einmal von Commodores "CDTV" ab (das noch nicht erhältlich ist), wurde dieses Jahr kein neuer Computertyp vorgestellt, der Spielern das Wasser im Munde zusammenlaufen ließe. Immer noch beherrschen vier etablierte Giganten die Szene: C 64, Amiga, Atari ST und die MS-DOS-PCs. Um Euch vor Fehlgriffen zu bewahren, stellen wir Euch auf den folgenden Seiten die vier Systeme vor — ganz unter dem Aspekt des Spielers. Auf Seite 152 findet Ihr dann eine Tabelle mit den technischen Daten, eine detaillierte Antwort auf die Frage "Wie gut schneidet mein Computer in diesem und jenem Spielegenre ab?" sowie unsere Bewertung des Computertyps. *al*

Der Aufsteiger

Seit der Amiga vorgestellt wurde, gingen viele Modelle ins Land. Zuerst kam der Amiga 1000, dann folgten der Amiga 500 und der Amiga 2000; inzwischen bietet Commodore den Amiga 3000 als "Profimaschine" an, die MS-DOS-PCs Konkurrenz machen soll. Für einen ambitionierten Computerspieler kommt eigentlich nur ein Amiga in Frage: der Amiga 500. Mit 800 Mark für das Grundgerät ist man dabei.

Dazu braucht man einen Monitor, der Commodore 1084S (Preis ca. 600 Mark) hat sich bewährt. Kauft man sich einen anderen, sollte man darauf achten, daß er mit Stereolautsprechern ausgestattet ist (dann macht's nochmal so viel Spaß!). Wer's noch lauter haben will, kann die beiden Soundkanäle auch an seine Stereoanlage stöpseln.

Die Grafikfähigkeiten des Amiga sind erstaunlich. Im (bei Spielen selten benutzten) Hold and Modify-Modus stehen 4096 Farben bei einer Matrix von 320 x 256 Punkten zur Verfügung. Die meisten Spiele nutzen allerdings die Auflösung von 320 x 200, bei der der Amiga bis zu 32 Farben darstellen kann. Der Amiga hat keine Probleme mit Sprites oder Scrolling — das alles geht bei entsprechender Programmierung glatt und problemlos. Damit schneidet der Amiga in diesem Punkt besser ab als der preislich vergleichbare Atari ST. MS-DOS-PCs mit VGA-Grafikkarten laufen zwar dem Amiga den Rang ab, der beste Grafikcomputer zu sein — sie sind auch wesentlich teurer.

Das Herz des Amiga ist, wie beim Atari ST, ein MC 68000, der mit 7,16 MHz getaktet ist. Damit ist der Amiga dem Atari ST minimal unterlegen. Mit seinen 512 KByte RAM ist er ordentlich ausgestattet, allerdings empfehlen wir den Kauf einer Speichererweiterung (Preis ca. 200 Mark). Die Programme die 1 MByte RAM benötigen (und das werden mehr und mehr), laufen meistens auch auf Amigas mit 512 KByte. Dann werden allerdings Abstriche gemacht: Es erscheinen weniger Grafiken, man bekommt weniger Sounds geboten etc. Manche Programme, wie beispielsweise viele Spiele von Cinemaware, laufen ausschließlich mit 1 MByte RAM.

Außerdem wird die Anschaffung eines Zweitlaufwerks dringend empfohlen — das "Disketten-wechsel-Dich"-Spielchen wird bei umfangreichen Spielen schnell zur Tortur. Das Laufwerk kostet 250 Mark. Wer 850 Mark übrig hat, sollte sich die Anschaffung der Hard-Disk A 20 erwägen. Mit ihr ist man das Problem längerer Ladezeiten (beispielsweise bei Sierra-Adventures) fast los. Leider lassen sich nicht alle Programme auf Hard-Disk installieren.

1 MByte RAM oder mehr. Speichererweiterungen lohnen sich.

Ein Muß: Das Zweitlaufwerk für den Amiga

Mehr und mehr Spiele werden zuerst für den Amiga entwickelt und dann auf andere Computer umgesetzt. Auf der Beliebtheitsskala der europäischen Programmierer steht der Amiga weit oben. Der Amiga 500 ist nicht unbedingt geeignet für professionelle Anwendungen, dazu sollte man sich besser einen MS-DOS-Computer zulegen. Bei allem, was mit Grafik zu tun hat, hat der Amiga allerdings die Nase vorn, schnelle Actionspiele sind auf ihm ebenso kein Problem wie umfangreiche Rollenspiele. Nach diversen Kinderkrankheiten mit unzähligen Guru-Meditationen hat sich der Amiga zum reinrassigen Spielecomputer entwickelt — und das zu einem moderaten Preis. Wer sich heute einen Amiga kauft, ist gut beraten. al

AUFGEPAßT!

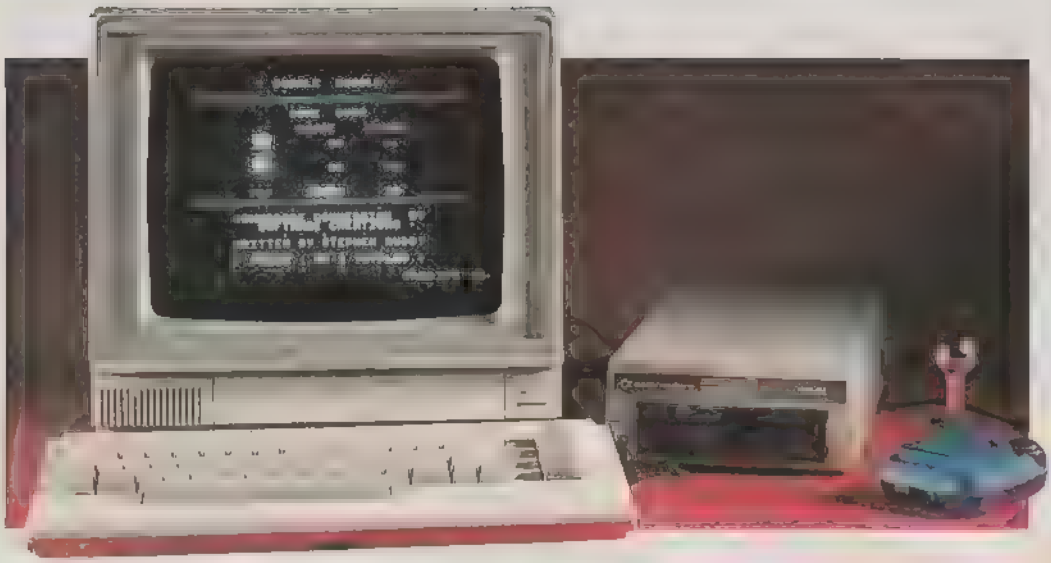
CHALLENGERS

...Compilation für Profis!

Erhältlich für ATARI ST, AMIGA, IBM PC
und kompatible (ohne KICK OFF), COMMODORE 64.
ACHTUNG: die IBM-PC Version beinhaltet nicht das Spiel KICK OFF.

UBI SOFT

Vertrieb: RUSHWARE
Bruchweg 128-132
4044 Kaarst 2
Tel.: 02101.8070
KARASOFT/THALI AG



Der Veteran

Der C 64 ist ein Phänomen. Kein Computer schaffte einen vergleichbar triumphalen Siegeszug in Wohn-, Spiele- und Arbeitszimmer. Selbst nach sieben langen Jahren hält er seinen Platz unter den meistverbreiteten Computertypen mit einer bewundernswerten Hartnäckigkeit.

Dabei ist die Hardware dieses 8-Bit-Computers deutlich überholt. Als Prozessor fungiert ein 6510, der mit 0,97 MHz getaktet ist. Das ist für heutige Verhältnisse dürftig, vor allem deshalb, weil hier im Vergleich zu den Videospielen, die den vergleichbaren 6502-Prozessor besitzen, keine hochgezüchteten Spezialchips Grafik und Musik übernehmen. Mit seinen 64 KByte RAM ist der C 64 für heutige Verhältnisse geradezu spartanisch ausgestattet, viele Spiele müssen von Diskette nachladen, und der knapp bemessene Speicherplatz läßt den Programmierern kaum Spielraum für Experimente.

Auch die Grafikfähigkeiten sind eher bescheiden: Lediglich 16 Farben kann der Grafikchip VIC II gleichzeitig bei einer Auflösung von 160 x 200 Pixel darstellen; die Grafikvoraussetzungen entsprechen damit am ehesten dem Nintendo Entertainment System. Erstaunlich frisch klingen die Sounds, die der Soundchip SID von sich gibt. Er bietet zwar nur drei Stimmen, läßt sich aber mit einigen Programmierkniffen auf bis zu fünf Stimmen "aufrüsten" — so mancher C 64-Sound klingt immer noch spritziger, als digitalisierte Amiga-Musik.

Mit einem C 64 allein ist es nicht getan. Ein Monitor erspart das Tauziehen um den heimischen Fernseher, außerdem wird das Bild deutlich besser, denn der TV-Tuner verschluckt eine Menge Farbe und Brillanz. Wir empfehlen den Farbmonitor 1084S (600 Mark) an den man auch den Amiga anschließen kann. Ebenfalls zufriedenstellend ist Commodores 1901-Monitor, der zu einem Preis von 500 Mark zu haben ist.

Auf keinen Fall sollte man sich das Kassettenlaufwerk "Datasette" zulegen. Auch wenn das Disketten-Laufwerk 1541 (Kostenpunkt etwa 300 Mark) keinen Geschwindigkeitsrekord bricht, so schränkt der Kauf einer Datasette wesentlich das Software-Angebot ein. Außerdem müssen umfangreichere Spiele, wenn es überhaupt eine Kassettenversion gibt, umständlich Stück für Stück von der Kassette geladen werden — eine echte Tortur. Die 1541-Diskettenstation ist zwar an sich quälend langsam, kann aber mittels Hard- oder -Software auf eine erträgliche Geschwindigkeit beschleunigt werden.

Unbedingt kaufen: das Disketten-Laufwerk 1541

Gutes Bild, klare Farben: der Monitor 1901

Der C 64 ist für alle Spielgenres gleich gut geeignet; je mehr Grafikdaten geladen werden müssen, desto mehr kommt er allerdings ins Hintertreffen. So überholt die Hardware auch sein mag, die Software macht vieles wieder wett. Noch können C 64-Besitzer auf eine Unzahl Programme zurückgreifen, nur MS-DOS-PCs können mit diesem universellen Software-Angebot konkurrieren. Für professionelle Anwendung ist der C 64 allerdings nicht geeignet. Es erscheinen immer noch eine Menge Spiele für den C 64, auch wenn nur noch wenig Neuerscheinungen speziell für diesen Computer programmiert werden. Der Computer ist für Programmierer nicht so attraktiv wie beispielsweise ein High-Tech-Amiga, außerdem lassen sich manche 16-Bit Spiele beim besten Willen nicht auf die limitierte Hardware des C 64 umsetzen. Software-Firmen wie beispielsweise Lucasfilm oder Cinemaware haben es völlig aufgegeben, ihre aufwendigen Programme auf den C 64 umzusetzen. Man sollte sich beim Kauf darüber bewußt sein, daß im Lauf des nächsten Jahres der Software-Strom mehr und mehr versiegen wird.

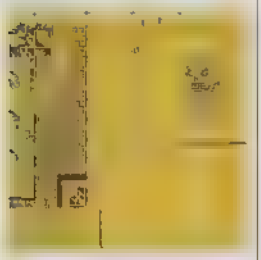
Ein Pluspunkt für den Oldie ist der fast schon unverschämt niedrige Preis. Zu Weihnachten bietet Commodore ein Sparpack (C 64 mit Joystick und drei Spiele-Klassikern) für brave 250 Mark an. Wer einen schmalen Geldbeutel besitzt, sollte sich die Anschaffung überlegen. Man muß sich im klaren sein, daß der C64 ein guter Einsteigercomputer, aber keinesfalls ein Computer der Zukunft ist. *al*

ST DRAGON
SOFTWARE UNITED
Levels rasanter Shoot-em-up Action von den berühmten SILKWORM Programmierern
Herzlichen Glückwunsch! Sie steuern ein fantasiebegrüstetes Drachenschiff durch eine
Menge von gefährlichen Ungeziefern und müssen den „Goldenen Drachen" befreien
„Ballern bis der Joystick bricht. Saint Dragon ist der blanke Action Wahnsinn."
Carsten Borgmeier AMIGA JOKER 1/90
Erhältlich für Amiga, Atari ST und Commodore 64
AIT
United Software

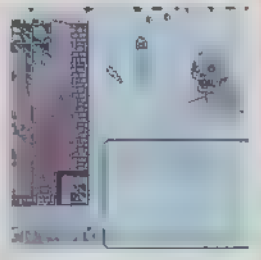
Das Arbeitstier

PCs mit MS-DOS-Betriebssystem werden nicht nur von einer, sondern von unzähligen Firmen hergestellt. Wir haben uns ein Komplettsystem der Firma Vobis herausgepickt, das mit 2600 Mark für MS-DOS-Verhältnisse noch günstig ist, mit dem man aber vernünftig spielen kann. Weitere Investitionen (mehr Rechenpower, bessere Grafikkarte, mehr Speicherplatz) verbessern natürlich den Spielkomfort. Damit liegt der PC deutlich an der Spitze der Computerpreisliste.

In den Regalen der Hardware-Shops findet man zwei Arten von PCs: XTs und ATs. Vom Kauf eines XTs raten wir ab. Die Prozessoren 8086 und 8088 sind veraltet und meist so langsam, daß man bei komplexeren Programmen zu elend langen Wartezeiten verdammt



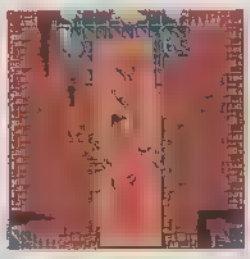
Zweifarbig: Hercules-Grafik mit 720 x 348-Auflösung



Trist: CGA-Grafik bietet vier Farben bei 320 x 200 Bildpunkten

wird. Seit 80286er oder 80386er Prozessorherzen in den PCs schlagen, kommen zum Spielen nur noch ATs in Frage. Bei den 286er ATs sollte man auf eine Geschwindigkeit von mindestens 12 MHz achten, sonst wird der PC zu langsam.

Noch vor zwei Jahren schien es unmöglich, auf einem MS-DOS-PC etwas anderes zu spielen als Textadventures. Der damalige Grafikstandard CGA (4 Farben bei einer Auflösung von 320 x 200 Bildpunkten) oder Hercules (2 Farben bei 720 x 348 Pixeln) war denkbar ungeeignet für grafische Experimente — zu wenig Farben. Seitdem der Preis für VGA-Karten (256 Farben aus einer Palette von 262144 Farben) oder EGA-Karten (16 Farben bei einer Auflösung von 320 x 200 Pixeln) unter die



Besser: EGA-Grafik mit 320 x 200 Bildpunkten und 16 Farben

Volle Farbenpracht bringt nur die VGA-Grafikkarte

400-Mark-Grenze gesunken ist, ist es um die Farbigkeit der PCs gut bestellt — die VGA-Karten übertreffen sogar die Grafikfähigkeiten des Amiga. Wir empfehlen auf jeden Fall die VGA-Lösung, auch wenn sie etwas teurer ist. Erstens unterstützen die meisten PC-Spiele die Farbenpracht, zweitens ist sie zu den alten Standards (außer Hercules) kompatibel. Zusätzlich sollte man mit einem Monitor um die 800 Mark rechnen, manchmal wird die Karte zusammen mit einem VGA-Monitor sogar schon um die 1000 Mark angeboten.

Schlimm ist es um den Sound eines PCs bestellt. Ein eingebauter Lautsprecher übernimmt das einstimmige Piepsen, nur mit Tricks können Programmierer dem Piezzokristall etwas mehr als ein Krächzen entlocken. Abhilfe bietet die AdLib- oder die Sound Blaster-Karte, die für etwa 300 bis 500 Mark in den PC geschoben wird.

Eine Festplatte ist ein absolutes Muß. Viele Spiele lassen sich ausschließlich von der Hard-Disk spielen; PC-Diskjockeys haben heute keine Zukunft mehr. Eine 40-MByte-Festplatte kostet ca. 700 Mark und ist sowohl für Spiele als auch für die meisten Anwendungen völlig ausreichend.

Für schnelle Actionspiele sind PCs nicht geeignet, da fährt man mit einem Amiga oder einer Videospielkonsole besser. Seine Stärke sind alle Programme, bei denen es auf Rechenpower, Speicherkapazität oder Grafik ankommt. Um die Software-Zukunft braucht man sich nicht zu sorgen. PC-Spiele werden vor allem in den USA entwickelt — und dort ist der MS-DOS-PC immer noch die unangefochtene Nummer 1. Wer nicht ausschließlich spielen will, kann sich exquisit mit Software versorgen. Das Angebot von professionellen Programmen ist sehr groß. *al*

BONUCO Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bonuco-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spiel-Experten helfen weiter
Mo. Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt
Tel. 06107/62067
Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto
ocean
Vertrieb BONUCO
Am Südpark 12
6092 Kelsterbach
Tel. 06107/76060

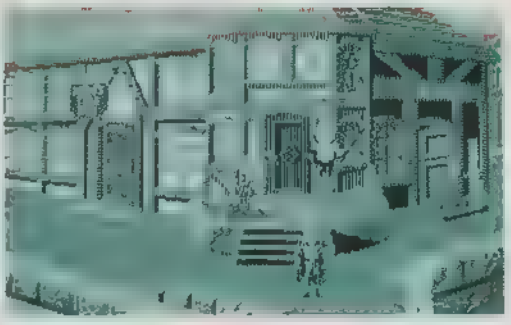
Der Rechenknecht

Noch vor einem Jahr tobte ein erbitterter Glaubenskrieg. Atari ST- und Amiga-Besitzer lieferten sich wilde Diskussionen über die Vor- und Nachteile ihres Computers. Inzwischen haben sich die erhitzten Gemüter etwas beruhigt, geblieben ist die Frage: Amiga oder Atari ST?

Den Atari ST gibt es gleich dreimal: den "kleinen" 520 ST, den "großen" 1040 ST und seine Weiterentwicklung, den 1040 STE. Vom 1040 STE raten wir ab. Er ist etwas teurer als der 1040 ST und bis auf wenige Hardware-Verbesserungen mit dem Vorgänger identisch. Da kaum Spiele für den STE entwickelt wurden, lohnt sich der Kauf nicht. Bleiben der 520 ST und der 1040 ST. Entscheidet man sich für den 1040 ST (Preis: etwa 800 Mark), so hat man zwei Fliegen mit einer Klappe geschlagen. Erstens: Der 1040 hat 1 MByte RAM zur Verfügung, das reicht für alle wichtigen Spielegenres sowie für die meisten semiprofessionellen Anwendungen. Der zweite Vorteil: Das Disketten-Laufwerk ist gleich eingebaut. Die Disketten können entweder einseitig oder zweiseitig beschrieben werden. Der 1040 bietet ein doppelseitiges Laufwerk, ist damit gleich für alle Eventualitäten gerüstet. Beim 520 ST muß man sich das Laufwerk extra kaufen, wofür man noch einmal 300 Mark rechnen sollte.

Nur wenn man einen ST mit dem unscheinbaren Zusatz "FM" (steht über der Tastatur) erstanden hat, kann man das Gerät an jeden handelsüblichen Fernseher anschließen. Leider ist das Bild unscharf und stumpf, so daß sich für den ST-Besitzer schnell die Frage stellt: Monochrom oder Farbe? Ataris Monochrommonitor SM 124 bietet zwar eine exquisite Auflösung von 640 x 400 Bildpunkten — nur leider gibt es kaum Spiele für den Schwarzweißmonitor. Besser ist man mit dem Farbmonitor SC 1224 dran. Der original Atari-Monitor ist nicht gerade preiswert, deshalb wird ironischerweise von vielen Atari ST-Besitzern der Commodore-Monitor 1084S vorgezogen. Preis: ca. 600 Mark.

Mit seinem 68000-Prozessor, mit 8 MHz getaktet, ist der Atari ST ein Quäntchen schneller als der vergleichbare Amiga. Das macht sich vor allem bei Programmen bemerkbar, bei denen viel gerechnet werden muß (wie beispielsweise Flugsimulationen). Die Farbpalette von 16 Farben bei einer Auflösung von 320 x 200 Bildpunkten erlaubt einen guten Look bei allen Spielegenres, doch hier hat der Amiga mit seinen 32 Farben die Nase vorne. Leider beherrscht der ST kein horizontales Scrolling, was ihn für Action-Spiele stark benachteiligt. Sonst ist er für alle Spielgenres gut geeignet. Durchschnittlich sieht's beim Sound aus: Er klingt viel metallischer als auf dem Amiga, manchmal klirrt's gar fürchterlich.



Mit einem Farbmonitor ist der Atari-ST-Spielefreak gut beraten

Hochauflösend, aber kaum genutzt: der S/W-Monitor

Insgesamt macht der Atari ST eine gute Figur, aber seine Spielezukunft ist etwas ungewiß. Man kann zwar damit rechnen, daß auch noch in einem Jahr genug Spiele und Neuentwicklungen für den ST erscheinen werden. Aber mehr und mehr Spielefirmen (vor allem amerikanische) lassen allerdings den ST außen vor — "Die Entwicklung ist nicht mehr profitabel", bekommt man zu hören.

Das Software-Angebot an "Nicht-Spielen" ist sehr zufriedenstellend. Wer Texte bearbeiten, Berechnungen fürs Studium durchführen oder große Datenmengen jonglieren muß, ist mit dem ST gut beraten. Vor allem Musiker werden den Atari ST schätzen — der ST hat serienmäßig eine eingebaute MIDI-Schnittstelle. *al*

...Schalten Sie hoch!

EINE SUPER COMPILATION FÜR ALLE SIMULATIONS UND ACTION-FANS!

FULL BLAST

...Augen zu und durch!

Erhältlich für
ATARI ST, AMIGA, IBM-PC
und kompatible, COMMODORE 64
ACHTUNG: in der C-64 Version werden die Spiele
HIGHWAY PATROL und CHICAGO 90 durch GRAND PRIX 500 ersetzt

Bruchweg 126-132
4044 Kaarst 2
Tel.: 02101.6070
KARASOFT/THALI AG

UBI SOFT

Impressum

Herausgeber: Carl-Franz von Quadt, Ottmar Weber

Chefredakteur: Anatol Locker (al) — verantwortlich für den redaktionellen Teil
Leitender Redakteur: Martin Gaksch (mg)
Redaktion: Michael Hengst (mh), Winfried Forster (wi), Volker Weitz (vw)
Producer: Ulrike Peters (up)
Redaktionsassistenz: Susan Sablowski (289)
Freier Mitarbeiter: Heinrich Lenhardt (hl)

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

Manuskriptsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von dem Markt & Technik Verlags AG herausgegebenen Publikationen. Honorar nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

Art-director: Friedemann Porscha
Layout: Bernd Wiehl (Cheflayouter), Rolf Boyke, Jana Jan-Krauss
Bildredaktion: Janos Pinter (Ltg.), Sabine Tonnstaedt, Roland Muller (Fotografie)
Titel: Electronic Arts

Anzeigenleitung: Hans W. Cada (894) — verantwortlich für Anzeigen

Anzeigenverwaltung und Disposition: Patricia Schada (172), Christopher Mark (421)

Anzeigenpreise: Es gilt die Anzeigenpreisliste von POWER PLAY Nr. 2 vom 1. Januar 1990.

Anzeigen-Auslandsvertretungen
England: F. A. Smyth & Associates Limited, 23a, Aylmer Parad, London N2 OPQ, Telefon 00441/3405058, Telelax 00441/3419602
Israel: Baruch Schaefer, Haeshel-Str. 12, 58348 Holon, Israel, Tel. 00972/3/5562256
Taiwan: Aim International Inc., 4F-1, No. 200, Sec. 3, Hsin-I Rd., Taipei, Taiwan, R.O.C., Tel. 00886-2-7548631-633, Fax 00886/2/7548710

Auslandsrepräsentation
Schweiz: Markt & Technik Vertriebs AG, Kollerstr. 37, CH-6300 Zug, Tel. Bücher, Zeitschriften, Home-Computer Software: 042-440550, PC-Software: 042-440660, Fax 042-4 57 70, Telex 862329 mut ch
USA: M & T Publishing Inc., 501 Galveston Drive, Redwood City, CA 94063, Tel. (415) 366-3600, Telex 752 351
Österreich: Markt & Technik Ges. mbH, Große Neugasse 26, A-1040 Wien, Tel. 0222-587 393, Telex 047-132532

Erscheinungsweise: «POWER PLAY» erscheint monatlich

Vertriebsdirektor: Uwe W. Hagen
Vertriebsmarketing: Petra Schlichthärle (703)

Vertrieb Handelsauflage: Inland: Grosso, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel, sowie Österreich und Schweiz: Ip Internationale Presse, Ludwigstraße 26, 7000 Stuttgart 1, Telefon (0711) 61966-0

Verkaufspreis: Einzelheft DM 8,50

Einzelheft-Bestellung: Markt & Technik Leserservice, CSJ Postfach 140220, 8000 München 5

Abonnement-Bestellung und -Service: POWER PLAY Abonnement-Service Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar b. München
Jahresabonnement Inland DM 69,90 frei Haus inklusive MwSt.
Jahresabonnement Ausland DM 84,- frei Haus per Normalpost
Telefon 089/4613-368

Zuschläge für Luftpostsendungen in Ländergruppe 1 (z. B. USA) um DM 35,-, in Ländergruppe 2 (z. B. Hongkong) um DM 50,-, in Ländergruppe 3 (z. B. Australien) um DM 65,-
POWER PLAY erscheint monatlich 12 Ausgaben im Jahr

Urheberrecht: Alle in POWER PLAY erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktionen gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebenen Lösungen oder verwendeten Bezeichnungen frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

Sonderdruck-Dienst:
Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge sind in Form von Sonderdrucken zu erhalten. Anfragen an Reinhard Jarczok, Tel. 089/4613-85, Fax 4613-774

1990 Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft

Vorstand: Ottmar Weber (Vors.), Bernd Balzer

Verlagsleiter: Hans-Günther Beer

Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly

Anschrift für Verlag, Redaktion, Vertrieb, Anzeigenverwaltung und alle Verantwortlichen:
Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München, Telefon 089/4613-0, Telex 522052

Telefon-Durchwahl im Verlag:
Wählen Sie direkt: Per Durchwahl erreichen Sie alle Abteilungen. Sie wählen 089/4613 und dann die Nummer, die in Klammern hinter dem jeweiligen Namen angegeben ist. Die Redakteure sind montags zwischen 15 und 17 Uhr unter der Durchwahl -289 zu erreichen.

Mitteilung gem. Bayerischem Pressegesetz:
Aktionäre, die mehr als 25% des Kapitals halten: Ottmar Weber, Ingenieur, München; Carl-Franz von Quadt, Betriebswirt, München; Aufsichtsrat: Carl-Franz von Quadt (Vorsitzender), Dr. Robert Dissmann (stellv. Vorsitzender), Dr. Erich Schmitt

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW). Bez. Gottesring
ISSN 0930-9756

Klassiker und Zukunftsmusik

Und wo ist mein Computer?", wird sich der ein oder andere Computerspieler fragen. Man muß den Tatsachen ins Auge sehen. Außer den vier vorgestellten Systemen wird kaum noch Spiele-Software für Computer entwickelt. Der C 16/Plus/4, der Schneider CPC, der Atari 800 und der Spectrum sind nicht mehr die Computer der Zukunft. Das Software-Angebot wird von Woche zu Woche dürftiger. Mag die Hardware, Preis oder Software dem ein oder anderen zusagen, so raten wir dringend vom Kauf dieser Computer ab — nichts ist schlimmer, als keine Spiele für seinen Computer mehr zu bekommen. Besitzer dieser Systeme sollten sich überlegen, ob sie sich nicht vielleicht einen moderneren Computer zulegen — Weihnachten ist nahe.

Zukunftsträchtige Computer-Hardware wurde 1990 nicht vorgestellt. Interessanter war das Jahr bei den Spielekonsolen, die schwer im Kommen sind. In den nächsten Jahren wird ein Thema mit Sicherheit die Zukunft der Computerspiele beherrschen: Programme auf CD. Die CD bietet genug Raum für opulente grafische Spielereien und exquisite Stereomusik. Erste Vorboten des kommenden CD-Zeitalters sind der FM Towns und das noch nicht veröffentlichte CDTV, die beide ein CD-Laufwerk besitzen. Der große Nachteil: Noch wurde keine praktikable Lösung gefunden, um die CD wieder zu beschreiben. Trotzdem machen sich jetzt bereits die ersten Pioniere auf, um Software für CD zu programmieren. Träumer (oder Propheten) stellen sich schon ganz interaktive TV-Filme auf CD vor, in denen der Spieler die Hauptrolle übernimmt.

Zu guter Letzt finden Sie hier die Tabelle, in der wir Ihnen die technischen Daten und die Bewertung für die Spielgenres ausgelistet haben — viel Spaß beim Vergleichen, Stöbern und Wählen. *al*

TECHNISCHE DATEN ★
Zirka Preis Ca. [illegible]
Prozessor
Taktfrequenz in MHz
RAM [illegible] Byte
Schneller Massenspeicher
Farbpalette
davon gleichzeitig
Anschluß an TV Gerät
empfohlene Zusatzausstattung

Durchschnittlicher Preis der Spiele:
BESTSELLER C ★
Spielangebot momentan:
Spieleangebot
Geeignet für professionelle Anwendungen:
Bewertung der einzelnen Spielgenres (Anm. 2)
Action/Geschicklichkeit:
Denkspiele
Action-Adventures:
Sport
Adventures:
Strategie
Simulationen:
Rollenspiele
Grafikvoraussetzung:
Grafikausnutzung
Sound-Voraussetzung:
Sound-Ausnutzung
Preis-Leistung Grundgerät:
Gesamtwertung
ANMERKUNG ★

C 64	Amiga 500	Atari STFM 1040	MS-DOS-AT
TECHNISCHE DATEN ★	TECHNISCHE DATEN ★	TECHNISCHE DATEN ★	TECHNISCHE DATEN
[illegible]	500 Mark	900 Mark	[illegible]
6510	68000	68000	80286
0,98	8	7,16	12/16 (Landmark)
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	1 Laufwerk 3½ Zoll (880 KByte)	1 Laufwerk 3½ Zoll (720 KByte)	Hard-Disk (40 MByte), 1 Laufwerk 3½ Zoll (1,2 MByte)
16	4096	512	262144 (VGA)
16	4096	8	256
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Grundgerät	Grundgerät	Grundgerät	Grundgerät
Monitor (ca. 500 Mark)	Monitor (ca. 600 Mark)	Monitor (ca. 600 Mark)	Monitor (800 Mark)
	Speichererweiterung (ca. 200 Mark)		
Diskettenlaufwerk 1541 (ca. 400 Mark)	Zweitlaufwerk (ca. 150 Mark)		
			Soundkarte (ca. 400 Mark)
			Maus (ca. 100 Mark)
Joystick (ca. 25 Mark)	Joystick (ca. 25 Mark)	Joystick (ca. 25 Mark)	analoger Joystick (ca. 40 Mark)
60 Mark	80 Mark	60 Mark	90 Mark
BEWERTUNG ★	BEWERTUNG ★	BEWERTUNG ★	BEWERTUNG
befriedigend	sehr gut	gut	sehr gut
[illegible]	sehr gut	[illegible]	[illegible]
mangelhaft	befriedigend	gut	sehr gut
befriedigend	gut	ausreichend	mangelhaft
[illegible]	sehr gut	sehr gut	sehr gut
befriedigend	gut	gut	ausreichend
[illegible]	gut	gut	[illegible]
ausreichend	gut	gut	sehr gut
[illegible]	befriedigend	[illegible]	[illegible]
ausreichend	gut	gut	sehr gut
[illegible]	gut	gut	sehr gut
mangelhaft	gut	befriedigend	gut
[illegible]	gut	gut	[illegible]
befriedigend	gut	ausreichend	mangelhaft (Anm. 4)
gut	gut	[illegible]	[illegible]
ausreichend	gut	befriedigend	gut
[illegible]	sehr gut	[illegible]	sehr gut
ANMERKUNG ★	ANMERKUNG ★	ANMERKUNG ★	ANMERKUNG

Die Bewertungen ansprechen dem Schulnotensystem. Die Rangfolge der Wertungen geht von sehr gut, gut, befriedigend, ausreichend bis mangelhaft. Stand aller Angaben und Wertungen ist der 15. Oktober 1990. In die Wertungen haben wir alle derzeit erhältlichen Spiele mit einbezogen.

Anmerkung 1: **Genutzte Farbauflösung**. Wir bewerten die tatsächlich genutzte Farbauflösung des Computers. Ein Beispiel: Der Hold and Modify-Modus auf dem Amiga erlaubt zwar die Darstellung von 4096 Farben gleichzeitig, diese Auflösung wird aber bei Spielen so gut wie nie genutzt.

Anmerkung 2: **Bewertung der einzelne Spielgenres**. Bewertet wird nicht nur, wie gut der Computer für das jeweilige Genre geeignet ist, sondern auch, wie es zum derzeitigen Stand um die Softwareangebote für das Genre bestellt ist. Bei allen Wertungen haben wir sowohl Qualität als auch Quantität beachtet.

Anmerkung 3: **Grafik-Ausnutzung**. Die Grafikausnutzung der MS-DOS-PCs ist unter VGA noch nicht zufriedenstellend, da nur wenige Spiele die Farbpalette der Karte ausnutzen.

Anmerkung 4: **Sound-Voraussetzung**. Die Wertung bezieht sich auf den PC-Sound ohne zusätzliche Soundkarte.

FAHR ZUR HÖLLE

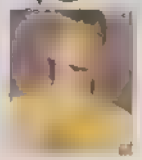
Hellfire

Bei dem Action-Spektakel "Hellfire" wird konsequent horizontal gescrollt. Mindestens sechs (ungewöhnlich lange) Levels stehen Euerem wendigen Abfangjäger bevor. Erfreulicherweise ist das mal sogar innerhalb einer Spielstufe. Damit Ihr den Hauch einer Chance habt stehen zehn Continues zur Verfügung und man kann den Schwierigkeitsgrad auf "Easy" oder "Hard" stellen *mg*

Super!

In ausgeklügelten Formationen marschieren die Feinde aufs Schlachtfeld, wie die Lemminge gen Meer. Extras gibt es reichlich, dafür wird der Schwierigkeitsgrad beinahe jede Sekunde gnadenlos in die Höhe gedrückt. Von den zahlreichen Speed-Ups sollte man teils die Finger lassen, das eigene Raumschiff wird sonst zu schnell. Wer auf rasanteste Action mit hoher Alien-Sterblichkeitsrate steht, muß Hellfire zum mindest einmal gesehen haben. Aber Vorsicht! Trotz der bis zu 40 Leben, die man Dank der Continues ins Feld führen kann, ist Hellfire ein schwerer Anschlag auf das Selbstbewußtsein jedes Ballerspezialisten.

Super!



Die unangefochtene Vormachtstellung in Sachen Ballerspiele auf dem Mega Drive währte für Thunder Force III nicht allzu lange. Zwar ist Hellfire grafisch weniger spektakulär und technisch nicht so beschlagen wie das Vorbild (ganz selten ruckt's etwas), dafür hat es spielerisch genauso viel auf dem Kasten. Die Aliens rücken in fantasievollen Formationen an, und der Leveldaufbau ist konsequent durchdacht. Die ständig umschaltbare Schußrichtung setzt dem taktischen Action-Eintopf die Krone auf. Wer nicht zur rechten Zeit mit den Waffen jongliert, der hat keine Chance. So ist es kein Wunder, wenn man trotz des höllisch hohen Schwierigkeitsgrades (auch auf Easy) mit jedem Spiel etwas weiter vorankommt. Kein Gegner kreuzt Euren Weg, der nicht auf eine bestimmte Taktik allergisch reagiert. Hellfire ist eines der wenigen Ballerspiele bei denen man immer das Gefühl hat, daß eigene Dummheit am Scheitern schuld ist. Der unwiderstehliche "Und ich schaff's doch!"-Gedanke zieht einen wie magisch vor den Bildschirm. Die gnädige Kollisionsabfrage trägt sicherlich mit dazu bei. Zusammen mit der aufpeitschenden Musik und der prima Grafik, die sich von Level zu Level steigert, hat sich Hellfire zu einem ebenbürtigen Konkurrenten für Thunder Force III gemausert.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: NCS, Zirka-Preis: 100 Mark

MEGA DRIVE **84%**

Grafik: 70% Sound: 70% Schwierigkeit: schwer

Raumschiff ein Deluxe-Modell und zeichnet sich durch eine gehobene Ausstattung aus. Ihr könnt von Beginn an entweder nach vorne, nach hinten, seitwärts nach oben und unten oder schräg in vier Richtungen feuern. Zwischen diesen vier Standardschüssen soll man jederzeit im Spiel umschalten. Darüber hinaus schwirren etliche Extras herum, die in abgeschirmten Bodenstationen oder diversen Raumschiffen verborgen sind. Neben der Verstärkung des Standardschusses gibt's Speed-Ups, einen Schutzschild sowie ein Beiboot, das sich selbständig auf die Angreifer stürzt. Zusätzlich verfügt Euer Raumschiff über eine bestimmte Anzahl von Superschüssen, die sich besonders verheerend auf getroffene Gegner auswirken.

Wie es sich gehört, wechseln Grafik, Musik und Feinde von Level zu Level — manch

Feuer frei: Unter den Abdeckhauben der Türme verbergen sich jede Menge nützliche Extras (Mega Drive)

Jeder Schuß ein Treffer: Wer bei Hellfire überleben will, der muß gezielt auf die Gegner feuern (Mega Drive)

SEGA

MEGA DRIVE

ATEMBERAUBENDE SPIELHALLEN-TECHNIK – JETZT FÜR ZU HAUSE

Endlich ist es soweit. Das MEGA DRIVE, die erste Videospiel-Konsole der Welt auf 16-BIT Basis, verfügt in komprimierter Form über so manche, bis heute nur aus der Spielhalle bekannte Spielerei, die Usern weltweit den nötigen Schlaf verkürzen wird. Das mit zwei Prozessoren (68000er/8 MHz und Z 80/4 MHz), sprich der Originaltechnik der Spielhallen-Maschinen, gesteuerte MEGA DRIVE gibt es incl. deutschsprachiger Anleitung und dem Action-Spiel „Altered Beast".

Die neue, lobenswert gestylte Arcade-Konsole wartet mit beispiellosem Zehn-Kanal-Stereo-Sound auf, der erstmals auch über Kopfhörer mit autonom steuerbarem Volume-Regler zu genießen ist.

Nicht weniger beeindruckend sind Graphik und Farben. Bei einer Auflösung von 320 x [illegible] Pixeln verfügt die MEGA-Maschine über 2016 Hardware-Sprites mit einer Größe von 8 x 8 bis 32 x 32 Pixeln. Bei dem fast schon übertrieben großen Repertoire an Farben (512) bleibt bei solcher Auflösung Computer-Artwork kaum eine Variante vorenthalten.

RABATZ AUF DEM ROTEN PLATZ

Strider

Freiheit für Riesensprites! Wurde Segas "Strider" für die Computerumsetzung noch in das enge Korsett eines Amigas oder STs gezwängt (und dabei gehörig "geschrumpft"), kann er sich nun auf dem Mega Drive in voller Körpergröße austoben. Der Automat läßt grüßen ...

Strider, eine Mischung aus Ranger und Hochleistungsturner, hat etwas gegen den Rest der rotbeflaggten Welt. Die Tatsache, daß im Zuge der Entspannungspolitik alle fünfzackigen Sterne des Automatenvorbilds kurzerhand zu einem neuen Symbol halbiert wurden, tut seiner Wut keinen Abbruch. In alle Richtungen der wild scrollenden Computerlandschaft (fünf Level mit asiatischen Prunkbauten, sibirischen Schneelandschaften und einem mächtigen, fliegenden Panzerkreuzer) springend, schlitternd und kletternd nietet er mit seinem Flammensäbel alles um, was seinen Weg kreuzt. Aber was sonst anfangen mit mutierten Rotarmisten, blutgierigen Kampfhunden, androiden King Kongs und (zu)spätgeborenen Dinosaurern? Allein seinen Kampfgenossen, den witzig wuselnden Sidekick-Robotern, dem majestätischen Stahladler und einem Robo-Hund vertraut Strider deshalb befreit er sie auch aus Containern, die nebengenannten "Leben" wesen auch Frischenergie und einen größeren Säbel enthalten können. Dies alles benötigt er dringend, muß er sich doch ohne Continue-Möglichkeit und Level anwahl durch's Abenteuer turnen. *Wr*

Eine ganz normale Strider-Spielszene (Mega Drive)

Zehn kleine Funktionäre: Kniefall vor dem Endlevelgegner (Mega Drive)

Moderne Zeiten: Strider bringt Wirbel in die High-Tech-Ära (Mega Drive)

Bei weitem nicht das spielbarste, dafür grafisch aber das bisher ungewöhnlichste Modul fürs Mega Drive: Riesensprites und viele ungewöhnliche Situationen entschädigen zur Genüge für das Gedränge und die Hektik, die sich stellenweise auf dem Bildschirm breitmachen. Der Held ist ähnlich Konami's "Probotector", körperlich sehr gut in Form, schlägt Saltos, vernichtet auf dem Hosenboden schlitternd ganze Feindpatrouillen und schafft es auch noch in der haarsträubendsten Situation, nach einem rettenden Mauervorsprung zu greifen. "Easy" ist für Einsteiger bestens geeignet. Hat man sich an die Steuerung gewöhnt, verhält sich das Spiel auch auf "Hard" noch sehr fair. Eins ist jedoch sicher: Die verrücktesten und spannendsten Endlevelkämpfe der Modulwelt hat Strider zu bestehen.

Es ist ein Jammer: Warum müssen die Software-Zauberer von Sega ihr Talent an einen mittelmäßigen Spielautomaten von Capcom vergeuden? Strider auf dem Mega Drive bietet zweifellos die beste, abwechslungsreichste und spektakulärste Grafik, die man als Videospielbesitzer bislang zu Hause bestaunen konnte (Ausnahme: "Magician Lord" auf dem Neo Geo). Dann wegt auch der wichtigste Anreiz, Strider ausgiebig zu spielen: Welche Pixel-Pracht raubt mir im nächsten Level den Atem? In Sachen Spielbarkeit und Levels haben die Entwickler allerdings ziemlich geschlampt. Hier noch drei Sprites, dort noch vier Riesen-Schlangen — man blickt kaum durch, was wer wo wie auf dem Bildschirm anstellt. Einzig der Musiker hat sich an der Spielbarkeit orientiert und ziemlich mittelmäßige Melodien lieblos zusammengeschustert. Der schöne Spruch "Perlen vor die Säue werfen" trifft auf Strider voll zu.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Sega, Zirka-Preis: 120 Mark

MEGA DRIVE **68 %**

Grafik: 84 % Sound: 54 % Schwierigkeit: mittel

DINO WARS
DINOWARS
Kaufhäuser und
jetzt auch direkt vom Hersteller.
69,95 DM, 79,95 DM, 29,95 DM
Schnellversand. Einfach anrufen oder Bestell-Postkarte an
MAGIC BYTES, Verlag Ralf Kleinegräber, Postfach 2144
Gütersloh 1, 24-Stunden-Telefon-Hotline
MAGIC BYTES

Der Schrecken jedes Hobbygärtners (Mega Drive)

Stolz reckt er sein Schwert in die Höhe (PC-Engine)

UNGEZIEFERPLAGE IM SEKTOR X

Insector X

Schon zum zweiten Mal in diesem Quartal darf man sich eine mechanische Mensch/Insekt-Kampfmaschine auf den heimischen Bildschirm holen. Das Szenario von Hot B's "Insector X" ähnelt dem des Computerspiels "Venus" recht stark, auch wenn hier deutlich mehr geballert wird. Mit einer Mischung aus Roboter und Insekt schießt ihr in fünf horizontal scrollenden Levels auf mutierte Artgenossen. Diese lauern dem Spieler in der Gestalt von riesigen Wespen, bombenlegenden Killer-Käfern oder tödlichen Monster-Fröschen in teils recht bizarrer Umgebung auf. Führen die ersten Levels noch durch Ruinenstädte, Oasenlandschaften, Hochplateaus und ein altes Grabmal, schwirrt man später durch eine moderne, dennoch menschenleere Großstadt, vorbei an überdimensionalen Turmuhren und Straßenlaternen. Gegen Ende des Spiels gelangt man schließlich ins Herz des bösen Insektenimperiums.

Wie nicht anders zu erwarten, pflastern Sonderwaffen und Speed-Ups die Flugroute. Hat man fleißig gesammelt, darf zwischen zwei verschiedenen Waffen und einer Smart-Bombe hin- und hergeschaltet werden. Außerdem kann über ein Menü Schwierigkeitsgrad und Anzahl der eigenen Leben eingestellt werden. Da selbst auf "Easy" die vielen Feinde schon recht hinterlistig agieren, wurde auch ein (begrenzter) Continue-Modus eingebaut. *wi*

Gut!

Leider nichts Neues an der Modulfront, denn wirklich originelle Einfälle sucht man im Sektor X vergeblich. Dafür ist Nervenkitzel von der ersten bis zur letzten Spielsekunde garantiert. Teilweise wird's allerdings recht hektisch auf dem Bildschirm: In höheren Levels sind einige Stellen auch mit voller Bewaffnung nur von den abgebrühtesten Action-Routiniers zu schaffen. So bleibt dem Spieler nur wenig Zeit, sich an der hübschen Hintergrundgrafik und an den vielen angenehmen Melodien zu erfreuen. Für Spezialisten auf der Suche nach einer neuen Herausforderung ist das solide Insector X jedoch zu empfehlen.

STECK BRIEF

Genre: Action
Hersteller: Hot-B, Zirka-Preis: 100 Mark

MEGA DRIVE 70%

Grafik: 66% Sound: 63% Schwierigkeit: mittel

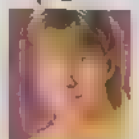
DER PAKT MIT DER AXT

Legendary Axe 2

Obwohl "Legendary Axe" zu den ältesten Modulen für die PC-Engine gehört, zählt es bis heute zu den erlesenen Spitzentiteln. Knapp zwei Jahre später will der Nachfolger an den Erfolg des ersten Teiles anknüpfen. Wie schon beim Original, startet der muskelbepackte Held nicht mit einer Axt in der Hand, sondern schwingt noch recht bedächtig ein blitzblankes Schwert. Da die ersten Gegner angenehm zurückhaltend ans Werk gehen, kommt man damit prima zurecht. Trotzdem sollte Ihr immer auf runde Kapseln achten, die manche Feinde nach deren Pixel-Kollaps zurücklassen. Einige sorgen für frische Energie, andere spendieren eine Art Smart-Bombe oder sie lassen die Bizeps Eures Kämpfers anschwellen. Erfreuliches Resultat: er haut mit deutlich mehr Schmackes zu. Außerdem könnt Ihr auf diese Weise auch die Waffe wechseln. Neben dem Schwert gibt's einen Morgenstern und — hurra — die verrückte Axt.

In den zahlreichen Levels, die wahlweise horizontal oder vertikal scrollen, begegnen Euch die verrücktesten Monster, die mit immer neuen Taktiken attackieren. Neben wuchtigen "Grundschlägen" ist auch die Beinmuskulatur des rüstigen Recken gefragt. Viele Abgründe und ungewöhnliche Aufzüge, die aus fallenden Felsbrocken bestehen, erfordern todesmutige Sprungstafetten. Ein Zeitlimit und drei Continues runden das Modul elegant ab. *mg*

Gut!



Viele Tugenden, die den ersten Teil zu einem hervorragenden Actionspiel machten, findet man auch bei der Fortsetzung. Da es für beinahe jeden Gegner eine Taktik gibt, wie man ihn ohne Energieverlust erledigt, kommt ein prima Spielgefühl auf. Dazu trägt auch die atmosphärische Musik bei, die mal einschüchtert, mal aufpeitscht. Ein Lob an den Komponisten. Trotzdem reicht Legendary Axe 2 nicht ganz an den Vorgänger heran: Die meisten Feinde sind nicht sehr originell und fehlende Überraschungsmomente kosten ebenfalls ein paar Sympathien. Kurzum, ein "Gut" mit fallender Tendenz.

STECK BRIEF

Genre: Action
Hersteller: Victor, Zirka-Preis: 100 Mark

PC-ENGINE 74%

Grafik: 69% Sound: 76% Schwierigkeit: mittel

Darauf sind Sie nicht vorbereitet

CRIME TIME

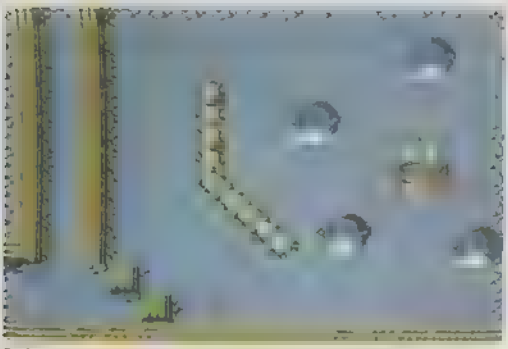
[illegible] Story

Sie wachen in einem Loch von Hotel auf und wissen nicht, wie Sie dorthin gekommen sind. Sie wissen nur, daß Sie wohl ziemlich viel getrunken haben müssen, aber Sie können sich an keine Einzelheiten erinnern.

Letzte Nacht ist hier ein Mord geschehen, für den Sie bezahlen sollen. Aber Sie haben es nicht getan. Sie werden es auch beweisen, irgendwie ... wenn Sie bloß Zeit hatten ... mehr Zeit ...

Vertrieb: BONACO
[illegible]

BONACO Serviceline
[illegible]
Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto



So leicht läßt sich kein Gegner einwickeln (PC Engine)

Im Training ist die Piste noch schön frei (PC-Engine)

EINGEWICKELT

Gomola Speed

Der ungewöhnliche Held von "Gomola Speed" ist ein herzallerliebstes, äußerst bewegliches Roboterräupchen, das am liebsten kleine gelbe Fellbälle verspeist. Das Mechanoteier besteht aus zehn Segmenten und ist so gelenkig, daß es sich in den eigenen Schwanz beißen kann. Äußerst praktisch, kann unser Tausendfüßler so doch jeden Feind einwickeln und auflösen (Wie, das bleibt sein Geheimnis...).

Leider ist die Raupe durch ihre langgestreckte Körperstruktur etwas instabil. Wird sie von einem Monster berührt, koppelt das betroffene Segment ab und wir steuern nur noch eine verkürzte Raupe durch die Lande. Allerdings kann das Kopfteil verlorene Segmente wieder einsammeln. Damit uns das nicht zu oft passiert, können wir zur Verteidigung Bomben legen, die die zahlreichen Gegner für einige Zeit paralysieren. Das sollte man ausnutzen, um den betreffenden Feind ein- und wegzuwickeln.

Auf der Spielfläche, die in höheren Ebenen stark an "Gauntlet" erinnert und teilweise scrollt, düsen neben der beweglichen Nahrung noch andere garstige Burschen umher, die uns ans Leder wollen. Zum Glück können wir unterwegs Continues, Schilder und Stoppbälle einsammeln, die die Gegner für kurze Zeit einfrieren. Nach jedem Level gibt's ein Paßwort, das den Neueinstieg an alter Stelle wieder ermöglicht. *vw*

Gut!

Aus Achtung, eine neue Spielidee. Mit einer Raupe, die ihre Feinde einwickelt, bin ich noch nie auf die Reise gegangen. Hat man sich an die daumenaufreibende Joypad-Arbeit gewöhnt, läßt sich das Krabbeltier mühelos durch die Level steuern. Dank sinnvoller Extras (Unverwundbarkeit, Speed-Ups) ist uns auch im härtesten Kampfgetümmel ein langes Leben beschert. Außerdem ist Gomola Speed mit einer kleinen Prise Taktik gewürzt: Mit Schlüsseln, die wir unterwegs finden, öffnen sich Türen zu anderen Abschnitten der Labyrinthe. So kann man der Raupe ganz famos einen ungefährlichen Weg bahnen.

STECKBRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: UPL, Zirka Preis: 100 Mark

PC-ENGINE **73%**

Grafik: 61% Sound: 60% Schwierigkeit: mittel

INNERE WERTE

F1 Circus

Wer glaubte, daß es nun wirklich genug sei mit Rennspielen für die PC-Engine, der hat die Rechnung ohne die Herren von Nichibutsu gemacht. Die japanische Firma mit dem kernigen Namen schickt Euch mit "F1 Circus" (wieder einmal) auf 16 internationale Grand-Prix-Pisten. Vor jedem Rennen könnt Ihr ein paar Einstellungen am Wagen verändern (Reifen, Bremspower, Schaltungstyp etc.), danach fährt man im Training eine möglichst gute Zeit heraus. Qualifiziert Ihr Euch für das Rennen, erwartet Euch ein harter Kampf gegen die Computer-Mitfahrer.

Das Geschehen wird schnörkellos von oben gezeigt und vertikal gescrollt. Außer der eigentlichen Piste ist auch ein wenig Drumherum zu sehen, das ein guter Fahrer tunlichst meiden sollte. Bei einigen Strecken darf man unter Tempoverlust auf der Pistenumrandung weiterfahren, doch bei Stadtkursen knallt Ihr gnadenlos an Absperrungen (nicht zu vergessen die schönen Auffahrunfälle, die man sich mit anderen Autos leistet). Steter Unfall bringt den Auspuff zum klappern; Ihr solltet dann an der Box Euren Brummer richten lassen, was freilich wertvolle Sekunden kostet.

Nach jedem Rennen könnt Ihr Euch ein elfenbeinfarbenes (zum Teil mit japanischen Schriftzeichen versehenes) Paßwort notieren, um so den Spielstand zu konservieren. Außerdem wird ein Blick auf die aktuelle Punkterangliste der Fahrer gewährt. *hl*

Gut!

Auf den ersten Blick gibt das Spiel herzlich wenig her. Die schmucklose Ansicht aus der Vogelperspektive läßt einem Grafikpracht gewohnten PC-Engine-Besitzer erstmal die Mundwinkel in den Keller rutschen. Aber so nach einem Stündchen und mit den ersten WM-Punkten in der Tasche schließt man langsam Freundschaft mit dem unscheinbaren Programm. F1 Circus ist sicher nicht die super-anspruchsvolle Luxus-Rennperle der innovativen Art, aber man kann's ordentlich spielen: Die schnellen Rennen gegen die Computergegner sind ansprechende Reaktionstests. Für Pistenfans ist das Modul interessant.

STECKBRIEF

Genre: Rennspiel
Hersteller: Nichibutsu, Zirka-Preis: 100 Mark

PC-ENGINE **66%**

Grafik: 41% Sound: 48% Schwierigkeit: mittel

Wenn Sie die Herausforderung suchen, werden Sie das Abenteuer finden!

Das interaktive Rollenspiel einer neuen Generation entführt Sie in die Welt von übermorgen ...

Detailgetreue Animationen begleiten Sie und Ihre Crew auf dem Weg in unbekannte Galaxien ...

Treffen Sie Entscheidungen über Leben und Tod ...

Erweitern Sie Ausrüstung und Intellekt und lösen Sie die Rätsel der Zukunft ...

im Kommen!

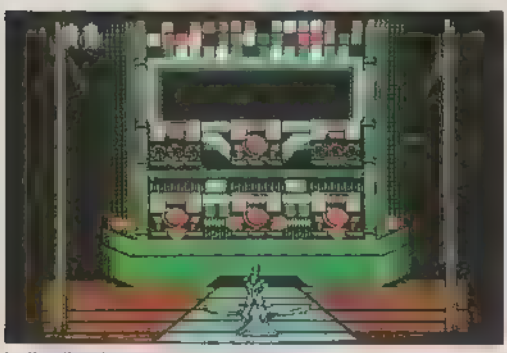
IHR SOFTWAREPARTNER

SOFTWARE PRODUKTION

FIRE AND FORGET

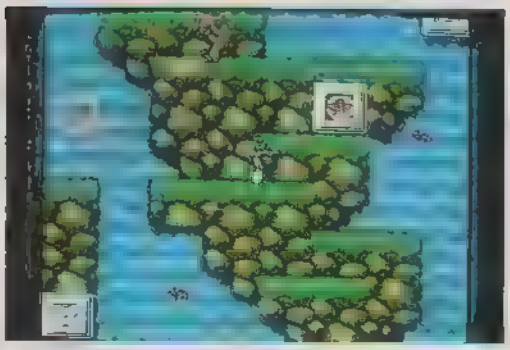
Probotector

Zwei recht verschiedene Action-Genres werden bei Konamis "Probotector" geschickt vermischt. Der androide Held dieses Ballerspektakels hat sich sowohl durch sechs horizontal nach rechts scrollende Plattformlevels als auch durch zwei 3D-Passagen zu kämpfen. Gut, daß er körperlich recht fit ist und so laufen, springen, sich ducken und dabei noch einen ganzen Haufen schwerer Artillerie mitführen kann. Damit wird dann in bis zu sieben verschiedene Richtungen gefeuert. Wie bei allen verwandten Spielen muß die Bewaffnung hart erarbeitet werden. Hat man durch den Bildschirm fliegende Bonussymbole abgeschossen, fanden sie nicht selten an schwer erreichbaren oder hart umkämpften Stellen. Angesichts der feindlichen Übermacht ohnt es sich jedoch, diese zu sammeln. Neben Kampfrobotern trachten auch festinstallierte Geschütztürme und mechanische Todesfallen nach den drei Roboterleben des Helden. Wer bis zum ersten Endlevelgegner noch keinen Flammenwerfer oder Dreierschuß gesammelt hat, tut sich denkbar schwer.



Im Kugelhagel der 3D-Sequenz (Nintendo)

Up, up and away: Probotector erklimmt die Niagarafälle (Nintendo)



Aliens lauern am Ende des Spiels (Nintendo)

In der ersten Hälfte des Spiels folgt auf jede Plattformsequenz eine 3D-Passage. Hier ballert man sich durch eine Mischung aus Schießbude und Operation Soundso-Szenario. Ein kleines Stückchen wird in die Tiefen des Monitors hineingesprintet, dann muß ein von feindlichen Sprites verteidigtes Tor zerschossen werden. Am Ende wartet auch hier eine bildschirmfüllende Kampfmaschine. So geht es durch die verschiedensten Landschaften und Gebäude bis tief hinein in die morbide Festung eines bösartigen Clans von Aliens. Wer will, kann sich auch mit einem zweiten Spieler ins Gemetzel stürzen. Dann muß man sich Extrawaffen und Continues jedoch teilen. wi

Super!

Nach langer Zeit der Entbehrungen werden die Actionfreaks unter den NES-Besitzern mit Probotector wieder versöhnt. Und das gleich doppelt und dreifach. Dieses Modul zählt zu den besten Actionspielen, die mir bislang vor das Joypad gekommen sind. Die Grafik ist schmuck, die Musik packend und an Abwechslung herrscht nun wirklich kein Mangel. Die Spielbarkeit wurde darüber nicht vergessen. Ist man zu Beginn noch von der Sprite-Flut geschockt, klärt sich der Blick beim dritten oder vierten Anlauf. Wer sich geschickt voranarbeitet, der kommt ungeschoren in die hohen Levels. Als Krönung hat Konami den tollen Zwei-Spieler-Modus spendiert. Ein Prachtmodul für schußfreudige Nintendo-Fans.

Gut!

Ist dieses Spiel nicht schon vor knapp zwei Jahren von Anatol mit einem strahlenden Einser-Gesicht ausgezeichnet worden? Damals nannte es sich jedoch noch anders, und das Helden-Sprite hatte mehr Ähnlichkeit mit dem bulligen Oberaufbold Rambo denn mit dem hochsportlichen Probotector. Trotz guter Spielbarkeit und (für Nintendo-Verhältnisse) schöner Grafik ist's nicht ganz mein Fall. Obwohl bestens durchdacht, schwirren an einigen Stellen für meinen Geschmack ein paar der winzigen Geschosse zu viel herum. Versucht man dann den aufkommenden Frust durch den Erwerb einer Extrawaffe zu verarbeiten, kann es durchaus sein, daß diese obwohl in greifbarer Nähe, doch nicht zu erreichen ist. Sei es, daß man schon ein paar Millimeter zu weit gescrollt hat, sei es, daß die begehrte Waffe einfach "zu nahe" am Bildschirmrand liegt. In den beiden 3D-Sequenzen haben dann nur die Action-Experten leichtes Spiel, für alle anderen wird's im Gewölbe wohl eine Spur zu hektisch und unübersichtlich. Mir zumindest blieb dort mein "gut" beinahe im Halse stecken.

STECKBRIEF

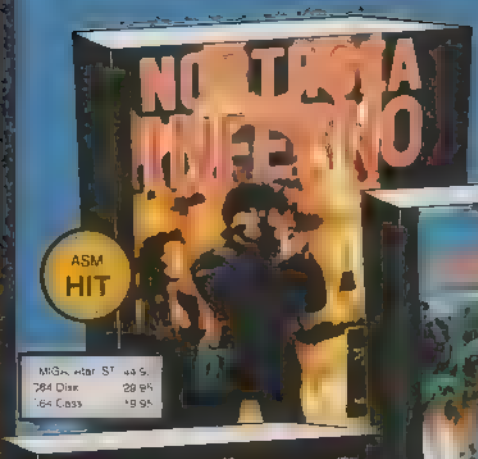
Genre: Action
Hersteller: Konami, Zirka Preis: 108 Mark

NES 84%

Grafik: 84% Sound: 70% Schwierigkeit: mittel

MAGIC BYTES
Verlag R. Kleinegräber
Postfach 2144 C
D-4830 Gütersloh 1
05241-1834

Umtauschgarantie: Kosten
innerhalb 8 Tagen frei zu



MIGA, Atari ST 44,95
C64 Disk 29,95
C64 Cass 19,95

NORTH SEA INFERNO

Eine [illegible] wird zum Tanz [illegible] bedroht [illegible] Atombombe gelegt [illegible] die Regierung. Du bist Spezialagent [illegible] Minuten Zeit [illegible] Gangern, Frequenzen, Fahrschlüssel und Zündmechanismus der Bombe zu entschärfen und die Geiseln zu befreien.

USS JOHN YOUNG

[illegible] Kriegsschiffen

AMIGA, Atari ST 59,95
C64 Disk 29,95
C64 Cass [illegible]
PC 3,5 + 5,25 79,95

AMIGA, Atari ST 79,95
C64 Disk 49,95
C64 Cass 39,95

Kind of Magic 2

Die Super Spiele-Sammlung mit vier Spitzengames. TOM & JERRY: Die wilde Verfolgungsjagd über [illegible] und Bankenmit alierte. Überraschungen MINIGOLF: Hol auch den beliebten Sport in euer Wohnzimmer! Das Spiel ist sehr realistisch; allerdings bleiben eure Fensterscheiben heil. BEAM: Raumgleiter-Geschicklichkeits- und Strategiespiel auf 27 Leveln in einer phantastischen Zukunftswelt. NIGHTDAWN: Erkundung eines Planeten mit fehlgesteuertem Robot.

AMIGA, Atari ST 69,95
C64 Disk 29,95
C64 Cass 19,95
PC 3,5 + 5,25 79,95

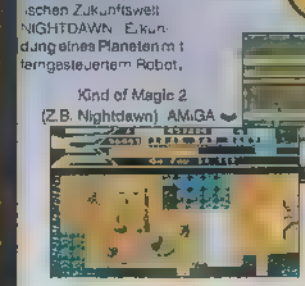
AMIGA, Atari ST 69,95
C64 Disk 29,95
C64 Cass 19,95
PC 3,5 + 5,25 79,95

THE SECOND WORLD

Erstklassiges und aufwendiges Strategiespiel um Macht, Wirtschaft und Politik in der Zukunft. Im Jahre 2030 brach der Kontakt zu den Siedlern des Planeten ab und Du mußt das Siedlerschiff in der Behauptung gegen fremde Mächte wirtschaftlich und politisch führen.

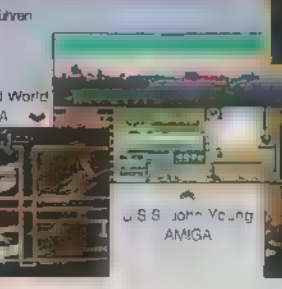
DINOWARS

Interaktives Strategie- und Aufbauspiel mit spektakulären Actionszenen und einer antiken Dinosaurier-Enzyklopädie. Kampf der Giganten um ein gewaltiges Saurier-Ei in einer tollen urzeitlichen Landschaft. Die Actionszenen können jeder [illegible]



Kind of Magic 2 (Z.B. Nightdawn) AMIGA

The Second World AMIGA



Dinowars AMIGA

North Sea Inferno AMIGA

USS John Young AMIGA

Der Spielspaß wird niedergeflackert: Gain Ground (Mastersystem)

STRATEGISCHER STRAFSTOSS

Gainground

Rechtzeitig zum Weihnachtstrubel hat Sega die Umsetzung des Action-Strategieautomaten "Gain Ground" fürs Mastersystem fertig. Das Spielprinzip von Gain Ground ist simpel. Mit bis zu zwei Spielern müssen Sprites vom unteren Bildschirmrand auf ein spezielles Ausgangsfeld geführt werden. Auf diesem Bildschirm tummeln sich finstere Gesellen, die Eure Figuren daran hindern wollen, den Ausgang zu erreichen. Zusätzlich zu den feindlichen Sprites versperren das eine oder andere Hindernis den Weg.

Die Spielstufen sind verschiedenen Zeitepochen nachempfunden. So beginnt Ihr Eure Reise in grauer Vorzeit und müßt z. B. über das römische Imperium bis in die ferne Zukunft vordringen. In jeder Spielstufe liegen ein oder mehrere Symbole verstreut herum. Marsch art Ihr über dieses Symbol, taucht ein kleines Männchen auf, das Eurem Sprite überallhin folgt. Erreichen Spieler und Männchen den Ausgang, bekommt Ihr in der nächsten Stufe dafür eine zusätzliche Figur dazu. Was für ein Held das ist, hängt von der Form des Symbols ab. So bekommt Ihr für einen Speer einen Steinzeitmann, der sich gegen die Feinde nur mit Pfeilen wehren kann, für ein Raketensymbol gibt es eine Figur mit fettem Raketenwerfer. Eine Stufe ist geschafft, wenn entweder alle Eure Sprites das Bild verlassen haben oder alle Feinde erledigt sind. *mh*

Ich kann mich noch lebhaft an meine Gain Ground-Sessions zusammen mit Anatol erinnern — die recht ungewöhnliche Spielmischung eine attraktive Bildpracht und solide Steuerung machten den Automaten zwar nicht zum Kommerzknuller, aber wir steckten doch das eine oder andere Markstück hinein. Die Mastersystem-Umsetzung hingegen verliert dank der technisch miserablen Ausführung deutlich an Spielbarkeit. Die Sprites ruckeln und flackern um die Wette, die Grafiker haben wohl das letzte Mal auf einem Spektrum für Bilder gesorgt und die Musik ist schlichtweg zum Heulen.

STECKBRIEF
Genre: Action
Hersteller: Sega, Zirka-Preis: 90 Mark

MASTER SYSTEM		34 %
Grafik: 38 %	Sound: 29 %	Schwierigkeit: schwer

ES WAR EINMAL...

Space Invaders 90

Geht so

Entgegen allen Erwartungen unterscheidet sich Space Invaders 90 für die Mega Drive deutlich von der kürzlich veröffentlichten PC-Engine-Adaption des Ballerspielpappis. Zum einen hat Taito auf die Originalfassung von Space Invaders auf dem Mega Drive komplett verzichtet. Dafür wurde der 90er Remix ordentlich aufgepeppt und spielt sich jetzt klar besser als "Space Invaders Plus" auf der PC-Engine. Am Grundprinzip der stetig von links nach rechts marschierenden Alien-Formationen hat sich zwar nichts geändert, Überraschungen sorgen allerdings für Salz in der etwas abgestandenen Action-Suppe. Das Arsenal an Extrawaffen wurde quantitativ und qualitativ ordentlich aufgestockt. Verschiedene Schutzschilde, mehrere Laser, Speed-Ups und ein Magnet, der Euer Raumschiff ständig in eine Richtung zieht (also ein unterirdisches Negativextra) sind mit von der Partie. Außerdem wechselt alle zwei Levels die Grafik sowie das Verhalten der Aliens und ein anderes (meist gutes) Musikstück ertönt. *mg*

Schritt für Schritt auf dem Weg zum Hit? (Mega Drive)

STECKBRIEF
Genre: Action
Hersteller: Taito, Zirka-Preis: 100 Mark

MEGA DRIVE		41 %
Grafik: 38 %	Sound: 65 %	Schwierigkeit: mittel

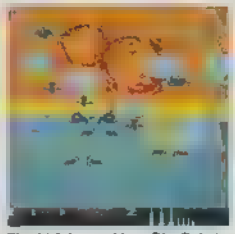
AND THE WINNER IS...

Afterburner

Gut!

Der Letzte wird der Erste sein. Dieses alte Sprichwort gilt auch für die labelhafte PC-Engine-Adaption des 3D-Action-Spektakels Afterburner ohne Einschränkung zu. Nach der katastrophalen Computer- der ordentlichen Master System- und der guten Mega-Drive-Version schießt die PC-Engine-Umsetzung den Vogel ab. Was NEC Avenue aus dem kleinen Wunderkästchen herausgeholt hat, ist sensationell. Von gelegentlichen Flackereien abgesehen kommt diese Version dem Spielautomatenoriginal am nächsten. Alle Levels (inklusive Landesequenzen und Canyonflug) sind vorhanden und das Spielgefühl dank rasanter und fließender 3D-Grafik prima. Auch Musik und Soundeffekte wurden tadellos umgesetzt. Einzig die Sprachausgabe ist etwas dürftig.

Wer bereits die Mega Drive Version hat, der muß sich nicht unbedingt die PC-Engine-Adaption kaufen. Afterburner-lose PC-Engine-Besitzer, die dieser Art von Spiel nicht abgeneigt sind, sollten sich das Wundermodul zulegen. Ein Riesenlob an NEC Avenue, die schon mit "Space Harrier" ein 3D-Meisterwerk auf der PC-Engine abgeliefert haben. *mg*



Flucht ist zwecklos: Die Rakete findet ihr Ziel (PC-Engine)

STECKBRIEF
Genre: Action
Hersteller: NEC Avenue, Zirka-Preis: 100 Mark

PC-ENGINE		81 %
Grafik: 83 %	Sound: 77 %	Schwierigkeit: mittel

SCHÖNER SCHACHTELN

Columns

Gut!

Nach den Mega-Drive-Besitzern dürfen jetzt auch Master System-Benutzer in der Tetris-Variante "Columns" (Test in *POWER PLAY 9/90*) bunte Steinchen schachteln. Hat man einen der drei Schwierigkeitsgrade, das Hintergrundbild, eines von fünf Stein-Sets und die Höhe des vorgegebenen Haufens eingestellt, geht's los. Das Spielprinzip ist gleich geblieben. Nach wie vor fallen unaufhaltsam dreiteilige Blöcke in einen Becher, die gestapelt werden müssen. Ein Block besteht aus je drei farbigen Steinchen, deren Reihenfolge man während des Fallens verändern kann. Treffen drei gleiche Farben aufeinander, verschwinden sie, der Rest rutscht nach und löst mit etwas Glück eine Kettenreaktion aus. Ist man zu zweit, setzt jeder Spieler abwechselnd einen Stein oder stapelt auf dem gesplitteten Bildschirm gegeneinander. — auf Zeit, denn im Hintergrund tickt ungemütlich eine Uhr.

Wie dreh' ich's nur? (Master System)

Columns ist mit Sicherheit eines der besten Spiele, die das Master System in der letzten Zeit in den Modulschach gestopft bekam. Grafik und Spielwitz sind gut, nur die Musik ist zum Haareraufen. *al*

STECKBRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Sega, Zirka-Preis: 80 Mark

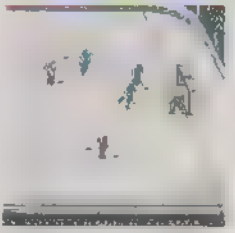
MASTER SYSTEM		63%
Grafik: 39%	Sound: 35%	Schwierigkeit: mittel

KEILE MIT WEILE

Blades of Steel

Gut!

Technisch ansprechend, einfach zu steuern, voller Action: so präsentiert sich die Eishockey-Simulation "Blades of Steel", die wir vor etwa einem Jahr vorab in der US-Version testeten. Jetzt ist das Modul endlich in Deutschland erschienen und hat immer noch das Zeug, sportbegeisterten Videospielern die Geldbörse leichter zu machen. Schön groß sind die Sprites, die Ihr mit dem Joypad übers Eis schlittern läßt. Ein Feuerknopf am Joypad dient zum Abspielen des Pucks, durchs Drücken auf den anderen schießt Ihr aufs Tor. Der Computer bietet sich als Gegner mit drei Schwierigkeitsgraden an, doch am meisten Spaß bringt Blades of Steel mit einem menschlichen Gegner. Das liegt vor allem an den liebevoll gestalteten Prügeleinlagen, deren Verlierer ungerechterweise auf die Strafbank muß. Ein schwungvolles Sportmodul, bei dem der Simulationsaspekt zugunsten der Action etwas vernachlässigt wird. Hübscher Gag am Rande. In der Drittelpause flitzt das Raumschiff aus "Gradius" über die Anzeigetafel. *hl*



Prächtig passen oder schön schießen (Nintendo)

STECKBRIEF

Genre: Sport
Hersteller: Konami, Zirka-Preis: 100 Mark

NES		76%
Grafik: 75%	Sound: 80%	Schwierigkeit: leicht

ALCATRAZ
Absolute Danger
INFOGRAMES

OHNE FURCHT UND TADEL

Fortress of Fear

Gut!

Genauer gesagt trägt dieses Modulchen von Acclaim den Titel "Wizards & Warriors X: Fortress of Fear". Wer sich etwas mit Spielen für das NES auskennt, der ist bereits mit der erfolgreichen "Wizards & Warriors"-Serie vertraut. Der erste Teil des Epos vom tapferen Ritter mit dem blitzeblanken Schwert erschien vor ca. einem Jahr, der zweite ("Iron Sword") wird im Frühjahr '91 folgen (siehe Aktuelleil dieser Ausgabe). Die Game Boy-Adaption dieses Action-Adventures bietet zwar in etwa dasselbe Spielprinzip (laufen, hüpfen, zuhauen, sammeln, suchen), wartet aber mit komplett neuen Levels und Gegnern auf. Erstaunlicherweise spielt sich die Game Boy-Version sogar besser als das NES-Vorbild. Viele Extras (zum

Die Herzchen zeigen die Lebensenergie an (Game Boy)

Teil versteckt), faire Feinde, interessant gestaltete Levels und eine große Spielumgebung sorgen für langanhaltende Motivation. Die Grafik schlägt sich ganz tapfer, manchmal muß man allerdings zweimal hinschauen, welches Extra sich vor des Ritters Füßen breit macht. *mg*

STECKBRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Acclaim, Zirka-Preis: 60 Mark

GAME BOY		69 %
Grafik: 64%	Sound: 59%	Schwierigkeit: mittel

DIAMANTENFIEBER

Boulder Dash

Gut!

Sehr erfreulich: Ab sofort buddelt der unermüdliche Rockford auch auf dem Game Boy nach Diamanten. Stein für Stein wurde der Computerklassiker "Boulder Dash 1" auf Chip gebannt (Kenner werden sofort ihre alten Pfade wiederfinden). Grafik und Sound wurden erfreulicherweise nachgebessert. Man geht immer noch mit drei Leben an den Start und kann an vier Stellen ins Spiel einsteigen. Neu ist dagegen das einstellbare Zeitlimit: Aus drei Stufen darf man seine private Herausforderung aussuchen. Als recht praktisch entpuppte sich auch die Übersichtskarte, die man per Knopfdruck aufrufen kann. Wenn ein Freund ein zweites Modul besitzen sollte, kann man mit dem Zweispielerkabel auch hintereinander

Grab tiefer, Genosse. Rockford beim Buddeln (Game Boy)

antreten. Auch nach sechs Jahren hat Boulder Dash nichts an Spielbarkeit eingebüßt: vor allem Adrenalin-Freaks werden ihre helle Freude haben, auch wenn man bemängeln könnte, daß die Originalgrafik komischer war. Ein Lecker besser für alle, die flink am Joypad und schnell im Grübeln sind. *ar*

STECKBRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Victor, Zirka-Preis: 60 Mark

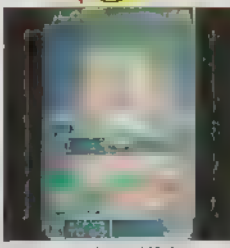
GAME BOY		67 %
Grafik: 54%	Sound: 58%	Schwierigkeit: mittel

DREI IN EINER REIHE

Klax

Super!

Operation gelungen, Patient Klax. Die brillante Geschicklichkeitsig überlebt "Klax" sie auch auf dem Lynx ein Prachtspiel. Auf dem Förderband holpern nach wie vor eine Menge verschiedenartiger Spielsteine an, die mittels einer Schaufel am Ende des Förderbandes zu Haufchen gestapelt werden. Eure Aufgabe besteht dann, die Steine so geschickt anzuordnen, daß mindestens drei gleichfarbige Klötzchen übereinander, nebeneinander oder diagonal liegen. Gelingt dies, habt Ihr einen Klax geschafft, der dann prompt verschwindet. Je nach Aufgabenstellung (unterscheidet sich von Level zu Level) muß Ihr eine gewisse Menge bestimmter Klaxe bauen oder eine Anzahl Klötzchen schlichtweg überstehen. Wenn Eure Schaufel öfters einen Spielstein verpaßt, dann droht "Game Over". Als Dreingabe zu den anderen Klax Ver



100 Level und kein bißchen langweilig (Lynx)

sionen bietet die Lynx-Adaption eine gelungene Titelmusik. Auch die anderen Soundeffekte sowie die Sprachausgabe ist prima. Kein Lynx-Besitzer sollte sich dieses 100levelhaltige Wonnemodul entgehen lassen — außer er klaxt bereits auf einem anderen System. *mg*

STECKBRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Atari, Zirka-Preis: 70 Mark

LYNX		90 %
Grafik: 57%	Sound: 72%	Schwierigkeit: einstellbar

HÖHER, SCHNELLER, WEITER

Skate or Die

Geht so

Die Nintendo-Version des Computerspielehits "Skate or Die" haben wir bereits in Ausgabe 12/89 ausführlich getestet. Leider hat es fast ein Jahr gedauert, bis dieser originelle Geschicklichkeitstest endlich veröffentlicht wird. Um Euch das Spiel wieder in Erinnerung zu rufen, folgt an dieser Stelle eine kurze Gedächtnisauffrischung. Skate or Die bietet Euch die Gelegenheit, fünf halsbrecherische Skateboard-Sportarten ohne Gefahr für Haut und Knochen auszuüben. So könnt Ihr in der Halfpipe diverse Kunststücke zeigen und Euch im Skateboard-Hochsprung übertreffen. Oder Ihr tretet zum Rennen gegen einen Freund oder den Computer an. Zwei Strecken stehen hier zur Wahl: Eine geht querfeldein durch die Landschaft, die andere führt Euch durch die verdreckten Hinterhöfe mitten in der Stadt. Für ganz Verwegene bietet

Bretter, die die Welt bedeuten

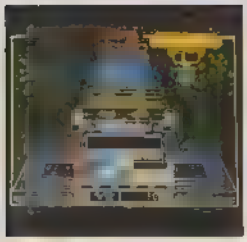
sich die letzte Sportart an: Hier sollt Ihr einen Gegner schicht und ergreifend vom Skateboard schubsen.

Skate or Die ist mehr Geschicklichkeits- denn Sportspiel und kann einige Zeit motivieren. Langfristig setzt die Skateboard-Fahrerei allerdings etwas Staub an, außer man tritt zu zweit an. *mg*

STECKBRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Paicom, Zirka-Preis: 100 Mark

NES		67 %
Grafik: 70%	Sound: 63%	Schwierigkeit: mittel



Klax

Die genaue Geschicklichkeitsgrübelei "Klax" gleicht dem Automatenvorbild wie ein Ei dem anderen und spielt sich eine Winzigkeit besser als Mega Drive und Computerversionen. Einziges Problem der Zwei-Spieler-Modus wurde vergessen. Dafür gibt's ein zusätzliches Option-Menü, in dem man jede Kleinigkeit (von der Anzahl der Commodes bis hin zur Sensibilität der Joypad-Steuerung) einstellen kann. *mg*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Tengen
Zirka-Preis: 100 Mark
PC-ENGINE 90%
Grafik: 57% Sound: 54%
Schwierigkeit: einstellbar

Puzznic

Zuerst die schlechte Nachricht: Der Spielkomfort von Puzznic wurde im Vergleich zur Automaten- und zur PC-Engine-Version (Test in *POWER PLAY* 9/90) deutlich ausgedünnt. Jetzt die gute: Trotzdem spielt sich Puzznic fast so gut wie die anderen Versionen. Es gibt kein Zeitlimit mehr, so daß man wesentlich entspannter spielt. Wenn die Symbole nicht klar genug scheinen, der schaltet mit einem sachten Druck auf gute alte Kennpanele die "Select"-Taste auf Zahlendarstellung um. *al*

Genre: Denkspiel
Hersteller: Taito
Zirka-Preis: 60 Mark
GAME BOY 80%
Grafik: 40% Sound: 36%
Schwierigkeit: mittel

Cosmo Tank

Nett: ein passables Spiel mit 3D-Grafik für den Game Boy. Ihr tuckert mit Eurem Panzer über fünf verschiedene Planetenoberflächen und ballert mit Laser und Bomben gemeine Aliens ab. In unterirdischen 3D-Katakomben sammelt Ihr Extrawaffen und kämpft gegen Obermonster. Damit ihr nicht verlorengeht, ist Euer Panzer mit Richtungsanzeiger und Radar ausgerüstet. Leider wird viel japanischer Text geboten, so daß man eine Weile braucht, bis man weiß, worum es geht. *vw*

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Atlus
Zirka-Preis: 60 Mark
GAME BOY 62%
Grafik: 70% Sound: 59%
Schwierigkeit: mittel

Bomber Boy

Im letzten Monat sorgte das PC-Engine-Spiel "Bomber Man" (siehe Test in Ausgabe 9/90) für die Unterwanderung der Arbeitsmoral. Dank den fixen Programmierern der japanischen Software-Samurais von Hudson Soft gibt es das bombige Spiel jetzt schon für den Game Boy. Allerdings hat die Westentaschenversion nochmals kräftig zugelegt. Zwar kann man nicht mehr mit fünf Freunden gleichzeitig Bomben werfen, sondern nur noch zu zweit, dafür bietet das Modul gleich zwei verschiedene Spielvarianten.

Zum einen ist der klassisch gute "Bomber Man" vertreten. In Labyrinthen aus Steinblöcken muß ihr Euch (wenn ihr Solo spielt) mittels Bombenwurf gegen allerlei ekliges Getier zur Wehr setzen. Habt Ihr alle Viecher in einem bestimmten Zeitlimit erledigt und den Ausgang gefunden, geht's in der nächsten Stufe weiter. Alle paar Levels gibt es eine Bonusrunde, und für jede Spielstufe erhaltet Ihr ein Paßwort, um später dort wieder zu beginnen. Statt nur zwei Extras wie in der PC-Engine-Version, versüßen Euch auf dem Game Boy rund ein Dutzend toller Zusatzwaffen (u.a. Speed-ups und Bomben, die erst auf Knopfdruck hochgehen), die explosive Monsterjagd. Spielt Ihr zu zwei, müßt ihr Euren Kumpel in die Luft sprengen.

Neben Bomber Man findet ihr auch das Action-Adventure "Bomber Boy" auf dem Modul. Hier steuert ihr einen bombenwerfenden Teenager auf einer Rettungsaktion durch acht Städte. Jede Stadt hat bis zu neun Spielstufen. Schafft ihr alle Levels einer Stadt, wird diese zerstört, eine Horde gefangener Bombenkinder freigelassen und ihr bekommt ein zusätzliches Extra. Auch hier gibt's ein Paßwort.

Das "Bomber Boy"-Modul für den Game Boy hat's wahrhaft in sich. Dank den zwei Spielen, die Ihr für Euer Geld bekommt, dem aufgebohrten Extraangebot und der niedlichen Grafik sollte sich jeder Game-Boy-Besitzer dieses Programm zulegen. *mh*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Hudson Soft
Zirka-Preis: 60 Mark
GAME BOY 82%
Grafik: 72% Sound: 51%
Schwierigkeit: mittel

Klax

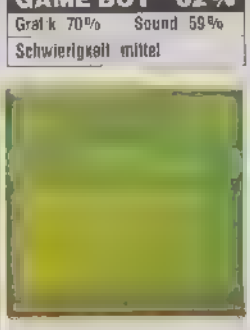
Überraschenderweise wurde die Mega Drive-Version von "Klax" nicht von Tengen, sondern von Namcot programmiert. Die haben ihren Job prima erledigt und eine fehlerfreie Umsetzung abgeliefert. Leider sind alle Bildschirmtexte auf Japanisch – dafür gibt's hier wieder den Zwei-Spieler-Modus. In Sachen Spielbarkeit, Sound und Grafik hinkt sie eine Winzigkeit hinter der PC-Engine-Adaption hinterher. *mg*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Namcot
Zirka-Preis: 100 Mark
MEGA DRIVE 89%
Grafik: 53% Sound: 40%
Schwierigkeit: mittel

Battle Pingpong

Nach dem sehr guten "Tennis" gibt's nun ein weniger gutes Tischtennisspiel für die Hosentasche. Bei "Battle Pingpong" könnt Ihr entweder gegen zehn unterschiedlich starke Computergegner antreten oder gegen einen Freund spielen. Leider huscht der Ball recht rasant über die Tischtennisplatte. Man braucht schon eine Menge Glück, wenn man den schnellen Ball mit dem Schläger treffen will. Da sich auch die Schlagvarianten in Grenzen halten, fällt das Urteil leider unterdurchschnittlich aus. *vw*

Genre: Sport
Hersteller: Quest
Zirka-Preis: 60 Mark
GAME BOY 44%
Grafik: 49% Sound: 31%
Schwierigkeit: einstellbar

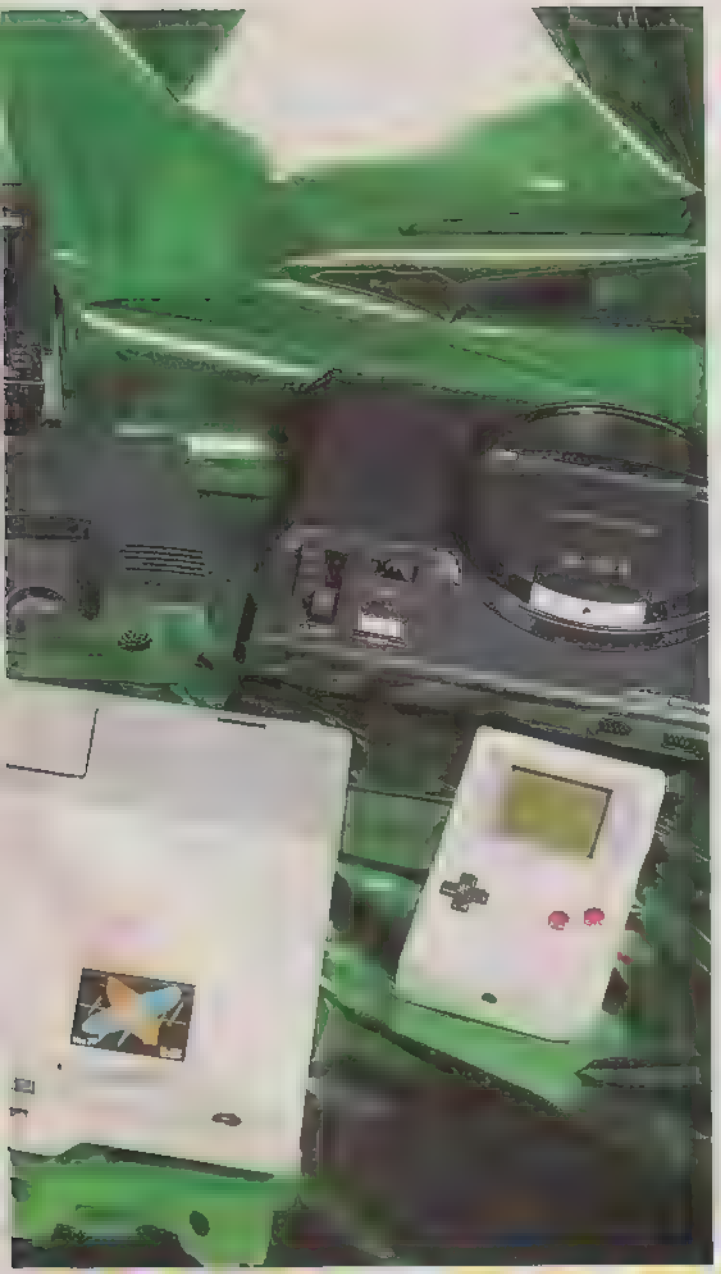


Side Pocket

In den USA war die Billard-Simulation "Side Pocket" auf dem Nintendo-Videospiel ein voller Erfolg. Die Game Boy-Umsetzung bietet wie das Original zwei Spielvarianten (9 Ball und Side Pocket). Wer auf Billard steht, der wird mit Side Pocket gut bedient. Die Kugeln rollen erstaunlich realistisch und trickreiche Stöße sind dank vieler Feineinstellungen ebenfalls machbar. Allein der zwangsläufig recht kleine Billardtisch mit den relativ winzigen Kugeln bereitet manchmal Sichtprobleme. *mg*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Dalaeast
Zirka-Preis: 60 Mark
GAME BOY 64%
Grafik: 54% Sound: 60%
Schwierigkeit: mittel

SPIEL O



Videospiele sind groß im Kommen. *POWER PLAY* vergleicht kritisch alle wichtigen Konsolen und verrät, wo die Vor- und Nachteile der einzelnen Systeme liegen.

Galten Videospiele vor einigen Jahren noch als technisch rückständiges Spielzeug für Vorschul-Kids, so haben sie sich im Lauf der Zeit einen festen Platz in unserer Spielewelt erobert. Vorreiter dieses Trends waren Japan und Amerika, wo inzwischen in jedem dritten Haushalt mindestens eine Konsole steht. Im diesjährigen Weihnachtsgeschäft sind die Vorzeichen günstig, daß Videospiele den Durchbruch auch in Deutschland schaffen.

Einerseits sind das Sega Master System und das Nintendo Entertainment System unter die 200-Mark-Schallmauer gesunken, so daß sie einen äußerst günstigen Einstieg in die Bildschirmspielewelt bieten. Andererseits gibt es mit der PC-Engine (bzw. Turbo Grafx) und dem Sega Mega Drive zwei relativ neue Systeme, die spieletechnisch den populären Heimcomputern wie Amiga oder ST auf vielen Gebieten überlegen sind.

Der absolute Weihnachtshit dieses Jahres könnte allerdings der Game Boy, das Handheld-Videospiel von Nintendo werden. Zum günstigen Preis von 170 Mark inklusive dem Kultspiel "Tetris" ist er ein ideales Geschenk. Das Lynx von Atari, die technisch bessere, aber auch teurere Alternative zum Game Boy ist zwar nicht ganz so stark gefragt, kommt aber dennoch gut bei der Kundschaft an. Ebenfalls dabei: Das sündhaft teure Neo Geo von SNK. *mg*

HNE GRENZEN

Master System

Das Master System von Sega war die erste Konsole, die nach dem Zusammenbruch des Videospielmarktes um 1983 neu auf den Markt kam. Seit der Einführung zum Weihnachtsgeschäft '87 hält es sich tapfer in den Geschäften, konnte aber keinen neuen Videospiel-Boom auslösen. Die Hardware basiert auf einem Z80-Prozessor, der zusammen mit einem ordentlichen Grafikchip und einem eher tristen Soundchip für annehmbare Hardware-Voraussetzungen sorgt. Im Vergleich zum direkten Konkurrenten, dem Nintendo Entertainment System, sehen viele Spiele auf dem Master System bunter aus, da es mehr Farben zur Auswahl hat und auch mehr davon gleichzeitig auf dem Bildschirm darstellen kann. Die Grafikauflösung ist mit 256 x 216 Pixel recht passabel. Leider fällt bei vielen Spielen die nervige Flackerei der Sprites unangenehm auf.

Bis heute sind bereits über 100 verschiedene Module für das Master System lieferbar, ein Ende der Neuerscheinungen ist nicht absehbar. Die Preise für die Software schwanken zwischen 50 und 140 Mark, wobei die meisten Module um die 90 Mark kosten. Die Zubehör-Hardware (3D-Brille und Lightpistole) hat sich nicht durchgesetzt und wird kaum noch von neuen Spielen unterstützt. Empfehlenswert ist allerdings ein anderes Joypad oder ein Joystick, da die mitgelieferten Joypads recht dürftig sind.

Da der Preis des Grundgerätes zum Weihnachtsgeschäft vielerorts unter 200 Mark fallen wird, kann man damit rechnen, daß das Master System die nächsten Jahre nicht vom Markt verschwindet. Eine Preiskorrektur wäre allerdings bei den Modulen angebracht. Viele Spieleneuheiten machen einen recht schlampigen Eindruck und sind sowohl technisch als auch spielerisch schlechter als drei Jahre alte Module. Da weit aufwendigere Programme für PC-Engine oder Mega Drive kaum mehr kosten als ein Master System-Spiel, scheint ein Preis von 50 bis 60 Mark pro Modul angemessener. *mg*

Titel	Beschreibung
Super Wonderboy in Monsterland	Abwechslungsreiches Geschicklichkeitsspiel mit schöner Grafik und vielen versteckten Extras
Alex Kidd in Miracle World	Prima Geschicklichkeitstest mit vielen Überraschungsmomenten. Fesselnd bis zum Happy-End
R-Type	Hervorragende Spielautomatenumsetzung des horizontal scrollenden Ballerklassikers. Acht Levels voller Action und feiner Grafik
Phantasy Star	Tolles Rollenspiel mit guter Story und dichter Atmosphäre. Gute Englischkenntnisse gefordert
Außerdem sein Geld wert	Powerstrike, Action Shanghai, Denkspiel Cyborg Hunter IV (Rollenspiel), Wonderboy III (Action-Adventure)

NES

Das Entertainment System von Nintendo (kurz NES) ist zur Zeit das weltweit klar führende Videospiel. In Japan und bald auch in Amerika steht es bereits in jedem dritten Haushalt. In Deutschland sind wir von diesem Zustand noch weit entfernt. In Sachen Verkaufszahlen liegt das NES etwa gleichauf mit dem Sega Master System. Auch in bezug auf die technischen Daten sind NES und Master System im großen und ganzen ebenbürtig — mit kleinen Vorteilen für das NES. Zwar muß man beim NES mit gut zehn Farben weniger auskommen, dafür hält sich das Sprite-Flackern gegenüber dem gleichteuren Konkurrenten (das Grundgerät gibt's für ca. 200 Mark) in Grenzen. Die Auflösung von 256 x 240 Pixel ist mindestens mal höher als beim Master System. In Sachen Sound hat das NES deutlich mehr auf dem Kasten. Mit den fünf Stimmen lassen sich eindrucksvolle Klanggebilde konstruieren.

Das größte Problem des NES war bislang die unzureichende Versorgung mit Software. Seit allerdings Nintendo und vor allem auch Konami und Acclaim eigene Büros in Deutschland eröffnet haben, bessert sich die Lage kontinuierlich. Neben der Quantität kann auch meist die Qualität der neuen Module überzeugen. Nur der Preis ist mit ca. 100 Mark für eine Neuheit etwas zu hoch angesetzt. Im Laufe des nächsten Jahres ist damit zu rechnen, daß immer mehr Software-Hersteller ihre Spiele für das NES auch in Deutschland anbieten. Auf dem Zubehörsektor gibt's außer den prima Infrarot-Joypads von Acclaim (Double Player) keine Neuheiten zu vermelden. Die Lightpistole ist nicht empfehlenswert, da die entsprechende Software fehlt. Wer unbedingt einen Joystick braucht (trotz des verhältnismäßig guten Joypads), der ist mit dem hochwertigen NES Advantage bestens bedient.

Die Zukunft für das NES sieht nach den lästigen Anfangsquerelen relativ rosig aus. Wenn nicht noch etwas Unvorhergesehenes passiert, wird das NES noch viele Jahre unter uns sein. *mg*

Empfehlenswerte Spiele

Titel	Beschreibung
Super Mario Bros	Brillantes Geschicklichkeitsspiel, das zu den besten Modulen aller Zeiten zählt
Legend of Zelda und Adventure of Link	Fantastische Action-Adventures, die wochenlang fesseln. Mit Batterie im Modul zur Spielstandspeicherung
Tetris	Prima Version des genialen Tüftelklassikers
Ice Hockey	Geniales Sportspiel, das auch in zehn Jahren noch begeistert. Tollkühne Umbringungsversuche Paßspiel zu zweit oder gegen den Computer
Außerdem sein Geld wert	Punch-Out (Sport), R.C. Pro-Am (Geschicklichkeit), Metroid (Action-Adventure), Kung-Fu (Action)

Mega Drive

Mit der Veröffentlichung des Mega Drives läutete der japanische Spielegigant Sega 1989 ein neues Zeitalter ein: Erstmalig wurde der in diversen Computern bewährte 68000-Prozessor auch in eine Spielekonsole gesteckt. Gegenüber dem Master System hat Sega in Sachen Technik beim Mega Drive kräftig zugelegt. Mit dem eindrucksvollen Zehn-Kanal-Stereosound und einer Bildschirmauflösung von 320 x 224 Pixel hat man oft das Gefühl, vor einem Spielautomaten zu sitzen. Dank einem leistungsfähigen Grafikchip wurde auch das berühmt-berüchtigte Sprite-Geflacker größtenteils abgestellt. Im Vergleich zum direkten Konkurrenten, der PC-Engine von NEC, hat das Mega Drive hier einen respektablen Technikvorsprung.

Anders als beim Master System klappte die Software-Versorgung für Segas jüngsten Sproß von Anfang an. Zahlreiche prominente Spielhallenhits wie z.B. "Ghouls'n'Ghosts", "Afterburner" und "Golden Axe" wurden nahezu unverändert auf das Mega Drive übertragen. Mit "Super Shinobi" hat man das Automatenvorbild sogar gewaltig übertrumpft: ein Kultspiel war geboren. Mittlerweile entwickeln neben Sega auch andere bekannte japanische Software-Hersteller (u.a. Techno Soft, Taito und Namcot) für das Mega Drive. Der große Software-Knall steht jedoch noch bevor: Rechtzeitig zur Europapremiere im September bekannten sich zahlreiche englische und amerikanische Software-Häuser zum Modul.

Auf dem Zubehörsektor gibt's ebenfalls Neues zu vermelden. Neben dem exquisiten Joyboard (siehe Aktuelles dieser Ausgabe) und dem Master-System-Adapter ist für 1991 ein CD-ROM angekündigt. Der Master-System-Adapter ist besonders für diejenigen interessant, die früher kein Master System besessen haben und so aus über 100 neuen und teils sehr guten Spielen wählen können. Das Mega Drive hat eine goldene Zukunft vor sich. 1991 könnte das Mega-Drive-Jahr werden. wi

Titel	Beschreibung
Thunder Force	Dieser horizontale Weltraum-Scroller gilt als eines der weltbesten Ballerspiele. Acht actionhaltige Levels und viele Extras werden geboten.
Phantasy Star	Monster, Schätze- und Bauernfängerei. Rollenspielmodul der Spitzenklasse. Sehr umfangreich, spannende Story. Englischkenntnisse erforderlich.
Super Shinobi The Revenge of Shinobi	Aufgepeppte Umsetzung des Acarde-Hits "Shinobi". Eines der besten Actionspiele aller Zeiten.
Klax	Genialer Geschicklichkeitsspielhit. Schnelldenker.
Außerdem ihr Geld wert	Populous (Strategie), Tatsujin (Action), Kujaku Oh (Action), Defender (Action)

PC-Engine

Euphorischer Jubel war allerorts zu vernehmen, als NEC 1988 die PC-Engine veröffentlichte. Um die, für damalige Verhältnisse, schier unglaublichen Hardware-Fähigkeiten der winzigen Maschine angemessen zu demonstrieren, wurde als eines der ersten Programme der Spielhallenhit R-Type originalgetreu für die PC-Engine umgesetzt. Fachwelt und Spieler standen Kopf. Der Witz bei der Sache: Die Engine schlug zwar in Sachen Grafik, Sound und Geschwindigkeit selbst die damalige Spielemaschine Nummer eins, den Amiga, basierte jedoch noch immer auf altbewährter 8-Bit-Technik. Den ausgeklügelten Spezialchips war es zu verdanken, daß die PC-Engine aus einer Palette von 512 Farben 32 gleichzeitig bei einer Auflösung von 256 x 216 darstellen konnte. Für die akustische Untermalung wurde auf Sechs-Kanal-Stereosound zurückgegriffen. Die Spitzenstellung auf technischem Gebiet mußte erst abgegeben werden, als Sega 1989 das Mega Drive vorstellte.

Die nur scheckkartenkleinen Module (auch Cards genannt) bieten zur Zeit Platz für bis zu 1 MByte. Nach anfänglichem Zögern kam die Software-Flut konsequent ins Rollen. Über 100 Programme namhafter Hersteller fanden bis heute den Weg in die Verkaufsregale.

Noch 1988 brachte NEC ein CD-ROM auf den Markt. Software für dieses 700 Mark teure Zubehörteil ist jedoch bis zum heutigen Tag eher selten. Ein anderes, nützliches Extra ist der Fünf-Spieler-Adapter, der mit den richtigen Modulen (Vorbild "Bomberman") für famosen Spielspaß sorgt.

Obwohl das Mega Drive stark anzieht, bietet die PC-Engine bis heute die größte Auswahl an hochwertigen Spielen. Nach wie vor erscheint ein Modul nach dem anderen — kein größerer Spielhallenhit entgeht den Engine-Besitzern. wi

Empfehlenswerte Spiele

Titel	Beschreibung
Son Son	Nette Musik und prima Grafik begleiten den kämpfenden und hüpfenden Helden durch eine riesige Plattformwelt. Wonderboy inspiriert.
World Court Tennis	Brillante Tennissimulation für bis zu vier Spieler. Als Zugabe gibt's ein Tennis-Adventure.
Galaga '88	Rasantes Bauerspiel, das auf dem Oldie Galaga aufbaut. Prima Grafik und schwungvolle Musik.
Klax	Genialer Geschicklichkeitsspielhit für Schnelldenker.
R-Type 1 und 2	Perfekte Umsetzung des Ballerspielklassikers. Insgesamt acht beinharte und spannende Levels.
Außerdem ihr Geld wert	Puzznic (Denkspiel), Bonze Adventure (Geschicklichkeit), Dragon Spirit (Action), PC-Genjin (Geschicklichkeit), Cybercore (Action), Neclaris (Strategie), Neutopia (Action-Adventure)

Game Boy

Als der Game Boy 1989 in Japan auf den Markt kam, verkaufte er sich wie warme Semmeln. Dasselbe ging wenig später in Amerika und soll nun in Deutschland passieren. Bis heute sind weltweit sage und schreibe über 5 Millionen Game Boys im Einsatz. Langweilige Bahnfahrten, öde Schulstunden — das alles gehört jetzt der Vergangenheit an. Den Game Boy kann man dank seiner Kompaktheit (er ist kleiner als ein handelsübliches Taschenbuch) überall mit hinnehmen. Ein weiterer Pluspunkt ist sein geringer Strombedarf. Mit vier Mignonzellen läuft er bis zu neun Stunden am Stück.

Kritiker werden als allererstes seinen Schwarzweißbildschirm bemängeln, der nur bei ausreichend Licht ein vernünftiges Spielen erlaubt. Natürlich ist Farbe besser, doch die Kompromisse, die z.B. das Konkurrenzsystem Lynx dafür eingehen mußte (hoher Batterieverbrauch, zu klobig), sind schwerwiegend. Außerdem hat sich herausgestellt, daß bei den Programmen, die für kurze Spiele-Intermezzi unterwegs am besten geeignet sind, die fehlende Farbe nicht weiter auffällt. Für keine andere Konsole gibt es so viele hochwertige Denkspiele. Überhaupt braucht man sich über Software-Mangel nicht zu beklagen. Monatlich erscheinen bis zu 20 neue Module, die dank den fleißigen Importeuren auch bei uns erhältlich sind. Das größte Argument für den Game Boy ist allerdings sein niedriger Preis. Für 170 Mark bekommt man das Grundgerät, das geniale Spiel "Tetris" und ein Verbindungskabel, mit dem man zwei Game Boys koppeln kann. Die meisten Spiele bieten dafür einen Extramodus, der oft mehr Spaß macht als das Solospiel. Für akustische Untermalung ist dank Vier-Kanal-Stereosound auch gesorgt — Kopfhörer wird mitgeliefert.

Trotz all des Lobes muß man sich beim Game Boy im klaren sein, daß er kein Ersatz für ein stationäres Videospielsystem ist. Der Game Boy ist eine ideale Ergänzung für Spielefans, die viel unterwegs sind. *mg*

Empfehlenswerte Spiele

Titel	Beschreibung
Tennis	Hervorragende Tennissimulation mit Langzeitmotivation, zähe Computergegner sowie Zwei-Spieler-Modus inklusive
Super Mario Land	Neues Abenteuer mit dem Serienhelden Mario. Vier Levels voller versteckter Extras und originelle Gegner — ein Mordsspaß ohne Verschnaufpausen
Puzzle Boy	Prima Denkspiel mit zahlreichen Levels. Spielspaß für Wochen garantiert
Außerdem ihr Geld wert	Sokoban (Denkspiel), Bomber Boy (Geschicklichkeit), Castlevania (Action-Adventure), Puzznic (Denkspiel), Nemesis (Action)

Lynx

Mit dem transportablen Lynx meldete sich Atari mit einer Neuheit wieder an der Videospielfront zurück. Ähnlich wie der Game Boy von Nintendo war das Lynx als "Taschenspieler" für unterwegs gedacht. Technisch wurde in die etwa VHS-Kassetten große Konsole viel Know-how gesteckt. So verfügt das Lynx über einen Farb-LCD-Bildschirm, der das Schwarzweiß-Display des Game Boys klar aussticht. Eine Palette von 4096 Farben sorgt für bunte Pixel-Pracht. Erstmalig wurde in ein Videospielgrundgerät ein moderner 3D-Chip eingebaut, der atemberaubende optische Effekte ermöglicht. Dank des selbstleuchtenden Bildschirms kann man sogar im Dunkeln spielen. Auch beim Sound wurde kräftig zugelangt: Auf vier Kanälen machen sich die Musikstücke in Stereo breit. Eingebauter Lautsprecher sowie Kopfhörerausgang ist ebenfalls vorhanden.

Diese Technikspielereien bleiben natürlich nicht ganz ohne (negative) Folgen. So ist der Batterieverbrauch des Lynx gegenüber dem Game Boy gewaltig. Handelsübliche Mignonzellen halten im Sechserpack nur knapp eine Stunde. Außerdem ist das Lynx so groß, daß es zwar prima in einen Aktenkoffer aber in keine Hemden- oder Hosentasche mehr paßt — nicht gerade die idealen Voraussetzungen für unterwegs. Ein weiteres Problem war bislang die mangelnde Software-Versorgung. Es gibt zur Zeit nur knapp zehn Module, deren Qualität zudem nicht immer überzeugend ist. Dies soll sich allerdings im nächsten Jahr bessern (siehe dazu den Lynx-Bericht im Aktuelles-Teil dieser Ausgabe).

Keine Frage, das Lynx ist dem direkten Konkurrenten Game Boy technisch haushoch überlegen, kann es hier sogar mit stationären Systemen aufnehmen. Wer allerdings auf Kompaktheit und Spielequalität sowie -quantität Wert legt, der kann mit dem Lynx momentan nicht viel anfangen. Spielt man sowieso nur zu Hause (hier bietet sich ein Netzteil an) und will technisch auf dem neuesten Stand sein, dann kommt das Lynx als "High-End-System" in die engere Wahl. Wünschenswert wäre eine schnelle Preissenkung. *mg*

Titel	Beschreibung
Chips's Challenge	Tolles Geschicklichkeitsspiel mit Gruselelementen. Über 140 Levels samt Paßwortsystem bieten Spannung und Abwechslung [illegible]
Klax	Gänzlich Geschicklichkeitsspiel [illegible] Schnelldenker
Blue Lightning	Einer jeder voller Action [illegible] Dank dem 3D-Chip [illegible] sich außerst beeindruckend
Außerdem ihr Geld wert	Gates of Zendokon (Action), California Games (Sport), Slime World (Action-Adventure)

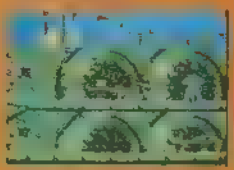
SCHLÜPFEN SIE IN DIE ROLLE
DES GEISTES VON SIR REGINALD ARROW
UND HELFEN SIE TOM SEINE MUTTER
ZU BEFREIEN.

TOM und der Geist

"Das Spiel zeichnet sich durch hervorragende Spielbarkeit und Originalität aus

"Sie steuern Sir Arrow, den Geist, und müssen Tom mit dem Notwendigen versorgen"

"So wie Sie Tom behandeln wird er Sie behandeln. Für viel Spaß ist gesorgt



UBI SOFT

Neo Geo

Der Rolls-Royce unter den Videospielsystemen wurde dieses Jahr vom Arcade-Giganten SNK auf den Markt gebracht. Für satte 900 Mark erhält man eine Konsole, die exakt dieselbe Technik bietet wie ein großer SNK-Spielautomat. Umsetzungen von SNK-Arcade-Hits entsprechen so bis aufs letzte Byte dem Original. Unglaubliche 512 Farben aus einer Palette von 65 536 können gleichzeitig auf dem Bildschirm dargestellt werden. So bunt wie das Neo Geo präsentiert sich ansonsten kein anderes Videospiel. Die Krone setzt dem Ganzen ein flinker 3D-Chip auf, der Objekte stufenlos verkleinern und vergrößern kann. Auch in Sachen Musik macht dem Neo Geo kein Konkurrent was vor. Satte Bässe, sanfte Höhen — dank Zehnkanal-Stereosound kein Problem.

Diese geballte Technik hat natürlich seinen Preis — im doppelten Sinne. Erstens kostet das Grundgerät respektable 900 Mark. Mit dem Argument "einmalige Investition" wäre das noch halbwegs vertretbar. Das größte Problem ist allerdings, daß ein Modul freche 450 Mark kostet. Das ist zwar aufgrund der enormen Speicherkapazität der Cartridges (momentan bis zu 64 MBit) nachvollziehbar, aber für die allermeisten Spielefans nicht bezahlbar. Außerdem rechtfertigt die Qualität der bisher erhältlichen Spiele (schlappe sechs Module sind verfügbar) diesen Preis keinesfalls. Laut SNK soll sich zwar in Zukunft die Software-Situation bessern, am Preis wird sich allerdings nichts ändern.

Erfreulich ist hingegen die Qualität des mitgelieferten Joyboards. Der darauf montierte Joystick ist sehr robust, und die vier Feuerknöpfe sind stabil und leichtgängig. Als besonderen Gag erhält man eine Memory Card (etwa so groß wie eine Scheckkarte), auf der man Spielstände verschiedener Programme speichern kann. Wer will, nimmt diese Karte, die vorne in einen Schlitz in das Grundgerät eingeschoben wird, mit in die Spielhalle. Sollte sich dort ein neuer Automat von SNK befinden, kann man die Karte einstecken, und — sollte es das gleiche Spiel sein — an der Stelle weitermachen, an der man zu Hause gescheitert war.

Trotz der faszinierenden Technik ist das Neo Geo momentan nur ein Luxusspielzeug für Minderheiten: zu teuer, zu wenig Spiele. Selbst in seinem Heimatland Japan konnte sich das Neo Geo nicht so recht durchsetzen. Es lohnt sich keinesfalls, zugunsten des Neo Geos auf Mega Drive oder PC-Engine zu verzichten. Diesen Schritt würde man schnell bereuen.

mg

Empfehlenswerte Spiele

Leider drängt sich keines der momentan erhältlichen Spiele auf, in unsere Liste der Empfehlenswerten Spiele aufgenommen zu werden. "Magician Lord", N.A.M. 1975, Top Players Golf und Baseball Stars Professional sind zwar ganz gut, allerdings heben sie weitere keine Spitzenspiele.

Traum & Realität

Neben den hier ausführlich besprochenen Videospielsystemen tummeln sich noch ein paar andere Konsolen in den Verkaufsregalen der Kaufhäuser. Besonders erwähnenswert ist in diesem Zusammenhang ein System, das sich dort schon seit knapp elf Jahren tapfer hält. Wenn man sich vor Augen führt, was vor elf Jahren Stand der Technik war und wie rasant sie sich weiterentwickelt hat, ist dies ein mittelgroßes Wunder. Die Rede ist vom **Atari VCS 2600**, das zwischen 1980 und 1983 auf dem Zenit seines Erfolges war. Selbst heute werden noch Spiele entwickelt und veröffentlicht (z.B. "Klax"). Klar, daß die Qualität der Software nicht mit dem Niveau von Mega Drive- oder PC-Engine-Spielen vergleichbar ist. Trotzdem verwundert es den Kenner immer wieder, was fähige Programmierer aus der antiken Konsole herausholen.

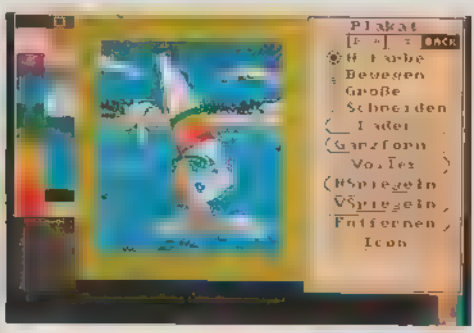
Der offizielle Nachfolger des VCS 2600, das **Atari VCS 7800** kam leider nie auf den grünen Zweig. Obwohl technisch weiterentwickelt und kompatibel zum kleinen Bruder blieb ihm weltweit der Erfolg versagt. Ausschlaggebend dafür war, daß Atari das System viel zu spät auf den Markt brachte. Nachdem die fertige Konsole drei Jahre in der Schublade eines wahrscheinlich nicht sehr entscheidungsfreudigen Mitarbeiters von Atari verschimmelte, wurde es 1988 in den USA (1989 in Deutschland) eher schüchtern veröffentlicht. Konsequenz: Technik veraltet, Spiele veraltet, System tot. Heute erscheinen zwar ab und zu noch Neuheiten, aber den großen Durchbruch wird das 7800 nicht mehr schaffen.

Von der düsteren Vergangenheit kommen wir nun zur leuchtenden Zukunft, die uns eine transportable PC-Engine, ein Handheld-Videospiel von Sega und das heiß ersehnte **Super Famicom** von Nintendo beschert. Im hart umkämpften Markt der Handheld-Systeme hat die **Turbo Express** einen wichtigen Pluspunkt auf ihrer Seite. Sie ist kompatibel zur stationären PC-Engine und kann die Hundertschaft der bereits erhältlichen Module problemlos abspielen. Der **Game Gear** von Sega (liebevoll auch Gigi genannt) ist ebenfalls mit einem Farb-LCD-Bildschirm ausgestattet, muß allerdings mit frischer Software versorgt werden. Die am meisten herbeigesehnte Neuheit ist allerdings das Super Famicom von Nintendo, von dem Insider behaupten, daß es technisch der Konkurrenz haushoch überlegen ist. Einziges Manko: Zum Start sollen schlappe sieben Spiele erhältlich sein — natürlich nur in Japan. Bleibt noch die **"Super-Grafx"**, eine Weiterentwicklung der PC-Engine, zu erwähnen. Diese bietet eine etwas bessere Hardware und ist voll kompatibel zum Vorbild. Leider gibt es bislang nur vier Spiele, die speziell für die Super Grafx entwickelt wurden, so daß sich der Kauf der etwa 500 Mark teuren Konsole nicht lohnt.

mg

Die glorreichen Drei

Animation · Video · Grafik



Jetzt kommt Leben ins Bild. Mit der Multimedia-Software, die's ganz schön bunt mit Ihrem Amiga treibt – und ganz neue Perspektiven eröffnet, weil die Programme sich untereinander so gut verstehen.

Deluxe Paint III
Computergrafik mit Animationsfunktion in tricklimartiger Darstellung. Mit wenigen Anweisungen geraten Ihre Bilder in Bewegung und verwandeln Ihren Amiga in ein Trickfilm-Studio.
Systemanforderungen
Amiga 500, 1000, 2000 mit mindestens 1 Mbyte Arbeitsspeicher
Bestell-Nr. 54138
DM 249,–*
Update von Deluxe Paint I auf Deluxe Paint III
Bestell-Nr. 54138U
DM 99,–*

Deluxe Video III
Ihre Video-Produktion am Bildschirm. Es verarbeitet die Bilder aus Deluxe Paint III. Mit Umwandlung über Timing-Kontrolle und Anim-Dateien. Die vier Einzelprogramme verknüpfen Musik, Ton, Bilder und Animation zu tollen Multimedia-Shows, die wieder auf Disketten oder Videokassetten überspielt werden können.
Systemanforderungen
Amiga 500, 1000, 2000, 2500 mit mindestens 1 Mbyte RAM, 2 Diskettenlaufwerke (Festplatte empfohlen).
Bestell-Nr. 52586
DM 299,–*
Update von Deluxe Video 1.2 auf Deluxe Video III.
Bestell-Nr. 52586U
DM 149,–*

Deluxe Print II
Gestalten Sie Visitenkarten, Briefköpfe, Einladungen oder Poster nach professioneller Art, ein Programm für kreatives Design von Texten, Signets, Logos. Mit einer Palette leuchtender Farben.
Bestell-Nr. 52582
DM 199,–*

*unverbindliche Preisempfehlung

Updates erhalten Sie gegen Einsendung Ihrer Originaldiskette und eines Verrechnungsschecks an Markt & Technik Verlag AG, Kundenbetreuung, Update-Service, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar.

Markt & Technik-Bücher und -Software erhalten Sie bei Ihrem Buchhändler, in Computerfachgeschäften und in den Fachabteilungen der Warenhäuser.

TECHNISCHE DATEN	Mega Drive	PC-Engine	Neo Geo
Prozessor Taktfrequenz (1)	68000/Z80 8 MHz/4 MHz	6502-ähnlicher 7,16 MHz	68000/Z80A 12 MHz/4 MHz
Auflösung	320 x 224	256 x 216	k.A.
Farbpalette davon gleichzeitig:	512 64	512 32	65536 512
Soundkanäle	10 (Stereo)	6 (Stereo)	10 (Stereo)
RAM Video RAM	136 KByte 64 KByte	8 KByte 64 KByte	64 KByte 64 KByte
Module erhältlich zur Zeit (ca.) Maximale Speicherkapazität Module	40 8 MBit	100 6 MBit	6 330 MBit
Anschlüsse für	Netzteil 1 x Modul 2 x Joypad TV/Video/RGB Kopfhörer 2 x Erweiterungs-Port	Netzteil 1 x Modul 1 x Joypad TV/Video/RGB 1 x Erweiterungs-Port	Netzteil 1 x Modul 2 x Joyboard Video/RGB Kopfhörer 1 x Erweiterungs-Port
Wieviel Geräte vernetzbar	—	—	—
Wieviel Spieler gleichzeitig	2	5	2
Anzahl Feuerknöpfe	3+Start	2+Select+Run	4+Select+Start
Zubehör (erhältlich)	Joyboard Master-System-Adapter	Joyboard 5-Spieler-Adapter CD-ROM —	Joyboard — — —
Zubehör (angekündigt)	CD-ROM	—	—
Lieferumfang	Grundgerät 1 Joypad 1 Spiel Anschlußkabel	Grundgerät 1 Joypad — Anschlußkabel	Grundgerät 1 Joyboard Memory Card
Zirka-Preis Grundgerät	300 bis 500 Mark	300 Mark	900 Mark
Zirka-Preis Module	50 bis 150 Mark	40 bis 130 Mark	450 Mark
BEWERTUNG			
Software-Angebot momentan	gut	sehr gut	mangelhaft
Software-Zukunft	sehr gut	sehr gut	ausreichend
Einzelne Spielgenres:			
Action/Geschicklichkeit	sehr gut	sehr gut	befriedigend
Sport	gut	gut	ausreichend
Denkspiele	befriedigend	gut	mangelhaft
Action-Adventures	ausreichend	befriedigend	mangelhaft
Adventures	mangelhaft	mangelhaft	mangelhaft
Strategie/Simulationen	ausreichend	ausreichend	mangelhaft
Rollenspiele	ausreichend	mangelhaft	mangelhaft
Grafikvoraussetzung (2)	gut	gut	sehr gut
Grafikausnutzung (2)	gut	sehr gut	befriedigend
Soundvoraussetzung (2)	sehr gut	gut	sehr gut
Soundausnutzung (2)	gut	gut	befriedigend
Ausstattung (3)	gut	gut	sehr gut
Preis-Leistung Grundgerät	sehr gut	sehr gut	befriedigend
Preis-Leistung Module	gut	gut	mangelhaft
Zubehör	befriedigend	gut	ausreichend
Gesamtwertung	sehr gut	sehr gut	ausreichend

ANMERKUNGEN

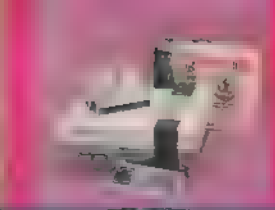
[illegible] Mega Drive [illegible] Die japanischen Module haben [illegible] Aussparung [illegible] Grundgerät eingeschaltet hat. Da nur [illegible] und US-Module [illegible] Grundgerät [illegible] Probleme. Da diese Module keine gerundeten [illegible] haben, passen sie nicht in den Modulschacht [illegible] eine Feile oder eine Raspel, mit der man kurzerhand das [illegible] und im den Modulschacht etwas abhobelt.

[illegible] Systeme [illegible] nicht Modul-kompatibel [illegible] Informationen gibt's im Aktuellteil dieser Ausgabe.

[illegible] der Spielautomaten [illegible] gebaut wurde [illegible] SNK [illegible] mit den großen Brüdern identisch.

Die Bewertungen entsprechen dem Schulnotensystem. Die Rangfolge der Wertungen geht von „sehr gut“, „gut“, „befriedigend“, „ausreichend“ bis „mangelhaft“. Stand aller Angaben und Wertungen ist der [illegible] Oktober 1990. k.A.: keine Angabe möglich.

In die Wertungen haben wir auch die Japan- und US-Importe miteinbezogen. Dasselbe gilt für die Preisangaben bei Grundgeräten und Modulen. Bei allen Wertungen, die sich auf Module beziehen, haben wir sowohl Qualität als auch Quantität beurteilt. Wir bewerten außerdem nur die Spiele, die jemand ohne japanische Kenntnisse verstehen kann. Beispiel Rollenspiele für PC Engine: Es gibt zwar sehr viele Rollenspiele für die PC-Engine, diese haben allerdings alle japanischen Text auf dem Bildschirm und sind deshalb nicht spielbar. Daraus folgt: Wertung mangelhaft.



Master System	NES	Game Boy	Lynx
TECHNISCHE DATEN	TECHNISCHE DATEN	TECHNISCHE DATEN	TECHNISCHE DATEN
Z80 4 MHz	6502 2 MHz	k.A 4.19 MHz	k.A 16 MHz
256 x 192	256 x 230	160 x 144	160 x 102
64 32	53 16	schwarzweiß –	4096 16
4	5	4 (Stereo)	4 (Stereo)
8 KByte 16 KByte	k.A k.A	8 KByte 8 KByte	64 KByte 8 KByte
100 4 MBit	40 4 MBit	70 2 MBit	10 k.A
Netzteil 2 x Modul 2 x Joypad TV/Video/RGB 1 x Erweiterungs-Port	Netzteil 1 x Modul 2 x Joypad TV/Video 1 x Erweiterungs-Port	Netzteil 1 x Modul Video-Link – Kopfhörer –	Netzteil 1 x Modul Video-Link Kopfhörer
–		2	8
[illegible]	2	2	[illegible]
2	2+Select+Start	2+Select+Start	2+Option1+Option2
Joystick Lichtpistole 3D-Brille Flugstick	Joyboard Lichtpistole Infrarot Joypads Fitneßteppich	Akku-Pack Tragetasche –	Sonnenschutzschild Adapter für Zigarettenanzünder
	–	Lightboy	
Grundgerät 2 Joypads 1 Spiel Anschlußkabel	Grundgerät 2 Joypads 1 Spiel Anschlußkabel	Grundgerät 1 Joypad 1 Spiel Verbindungskabel	Grundgerät 1 Joypad 1 Spiel Verbindungskabel
200 Mark	200 Mark	170 Mark	300 bis 400 Mark
50 bis 140 Mark	70 bis 20 Mark	20 bis 60 Mark	50 bis 80 Mark
BEWERTUNG ★	BEWERTUNG ★	BEWERTUNG ★	BEWERTUNG ★
sehr gut	gut	sehr gut	ausreichend
befriedigend	gut	sehr gut	befriedigend
Einzelne Spielgenres:			
befriedigend	befriedigend	gut	ausreichend
gut	gut	befriedigend	ausreichend
befriedigend	ausreichend	sehr gut	ausreichend
befriedigend	sehr gut	ausreichend	mangelhaft
mangelhaft	mangelhaft	mangelhaft	mangelhaft
mangelhaft	ausreichend	mangelhaft	mangelhaft
befriedigend	ausreichend	mangelhaft	mangelhaft
befriedigend	befriedigend	mangelhaft	gut
gut	sehr gut	sehr gut	befriedigend
ausreichend	befriedigend	befriedigend	gut
ausreichend	gut	gut	befriedigend
befriedigend	gut	gut	gut
gut	gut	sehr gut	befriedigend
ausreichend	befriedigend	gut	befriedigend
gut	gut	ausreichend	ausreichend
befriedigend	gut	sehr gut	befriedigend
ANMERKUNGEN ★	ANMERKUNGEN ★	ANMERKUNGEN ★	ANMERKUNGEN ★
[illegible] stem laufen problemlos auf dem [illegible] Grundgerät	[illegible] Modulo importieren zwecks	[illegible] Boy, weltweit [illegible] jedem Game Boy problemlos läuft	[illegible] Grundgerät

(1) Die Taktfrequenz spielt bei den Videospielen im Vergleich zu den Computern keine entscheidende Rolle, da der Prozessor durch hochentwickelte Spezialchips, die sich um Grafik und Sound kümmern, unterstützt wird.
(2) Bei den Wertungen der Grafik/Sound-Voraussetzungen urteilen wir über die Hardware-Voraussetzungen des Videospiel-Systems, die die Programmierer haben, um gute Programme zu entwickeln. Bei der Grafik-Sound-Ausnutzung [illegible] wie gut unserer Meinung nach die gegebenen Bedingungen bis heute in die Tat bzw. in Spielen umgesetzt wurden.
(3) Bei Ausstattung bewerten wir [illegible] Feuerknöpfe [illegible] Konsole unterstützt, ob Select oder Reset Taste vorhanden [illegible] oder ein Spiel pausiert werden kann.

FAUL GEHT VOR

Habt Ihr Euch beim Basketballspielen schon mal gewünscht, den (spielerisch überlegenen) Gegner mit unsanften Mitteln zu stoppen? Wenn ja, dann wird Euch meist der Schiedsrichter einen Strich durch die (Ab-)Rechnung gemacht haben. Bei "Punk Shot" Konamis neuem Arcade-Hit, kann das nicht passieren. Der Mann in Schwarz drückt hier gnädig beide Augen zu.

Auf dem Bildschirm tummeln sich vier bullige Ballakrobaten und lassen keinen Zweifel aufkommen. Dieser Automat ist nichts für Golfspieler und andere Sport-Gentlemen. Von der ersten Ballberührung bis zum letzten tödlichen Foul wird gerannt und gestoßen, geschlagen und gebrüllt. Zwischendurch turnt man nach erfolgreichem Korbleger übermütig am Netz, verschwindet in versehentlich offengelassenen Kanalschächten oder trollt sich von einer herabfallenden Frachtkiste auf Heinzelmännchengröße reduziert, kleinlaut fluchend vom Spielfeld. Punk Shot ist jedoch sehr viel mehr als bloß komisch-grotesker Sporttrickfilm. Denn obwohl Laufen, Springen, Passen, Werfen und mehrere verschiedene Foul-Arten auf einen Joystick und zwei Knöpfe verteilt wurden, spielt sich die brutale Simulation fantastisch. Das gemeine Geräusch brechender Knochen, Mimik und Gestik der Akteure und die wilden Triumphschreie geben dem Spiel eine tolle Atmosphäre.

Weniger sportlich, dafür genauso actionreich mutet Konamis zweite Neuheit an. "Surprise Attack" verschlägt einen robusten Einzelkämpfer in die Niederungen einer lunaren Raumstation. Das Spielfeld scrollt meist von rechts nach links und birgt einige unliebsame Überraschungen. Alle naselang tauchen grimmige Gesellen auf, die ohne Ankündigung drauflosballern. Nur mit frühzeitig eingeleiteten Erstschlägen und reaktionsschnellen Sprüngen rettet man sich in den nächsten Level. Unterdessen darf nicht vergessen werden, die herumstehenden Kisten einzusammeln. Fehlt in der Endabrechnung eine davon, bleibt der Ausgang verschlossen. Nach einer bestimmten Anzahl überstandener Spielstufen werden Euch in einer Art Trivia-Quiz verschiedene Fragen gestellt, die sich größtenteils auf das Weltall und verschiedene Konami-Spiele beziehen.

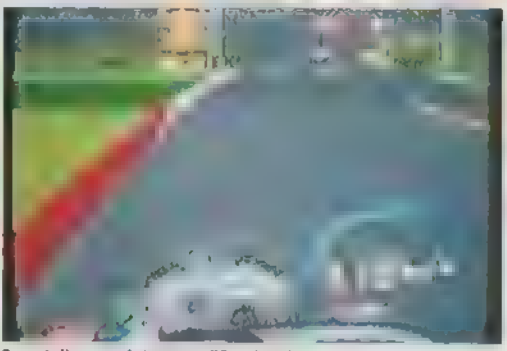
Trotz mangelnder spielerischer Originalität macht Surprise Attack einen ordentlichen Eindruck. Der Schwierigkeitsgrad ist wohl dosiert (fängt relativ leicht an und steigert sich dann konsequent von Level zu Level) und erlaubt auch Action-Neulingen nach wenigen Versuchen Einblick in die zweite Spielstufe. Von der Stange, aber guter Durchschnitt.

Zum Schluß wollen wir noch Appetit auf das neue Autorennen "Overdrive" machen, das in diesen Tagen in die Spielhallen kommt. Auf sechs verschiedenen Strecken darf man die anheimelnde Atmosphäre eines Stock-Car-Rennens schnuppern. Mehr darüber in einer der nächsten Ausgaben. *mg*

Punk Shot	Konami	rabiate aber spielerisch hochwertige Basketball-Simulation für Rauhbeine	empfehlenswert
Surprise Attack	Konami	schußfreudiges Action-Spektakel von der Stange mit Trivia-Einlage	durchschnittlich

Die Rangfolge der Wertungen: hervorragend, empfehlenswert, durchschnittlich, für Fans und mangelhaft

Gefährlich: Eine heikle Stelle bei "Surprise Attach"



Rasant: Konamis Autorennen "Overdrive"

Hektisch: Viele Körbe fallen bei "Punk Shot" ▲

Gnadenlos: Wer im Weg steht, wird niedergeschlagen ▼

WAS SONST...

...um alles aus dem AMIGA herauszuholen!

Das neueste Heft gratis zum reinschauen und überzeugen

Tips&Tricks, die begeistern

Grafik und Animation für Profis

Top - Listings

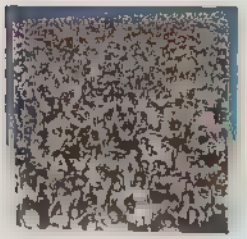
Aktuellste Nachrichten aus der AMIGA-Scene

Widerrufsgarantie
Sie können Ihre Bestellung durch kurze Mitteilung an die Markt&Technik Verlag AG, Postfach 1304, 8013 Haar innerhalb von 8 Tagen widerrufen. Rechtzeitige Absendung genügt.

☒ JA, **AMIGA** TESTGUTSCHEIN

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Markt&Technik Verlag AG, Postfach 1304, 8013 Haar widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

COMPACT DISC



George Michael: Listen without Prejudice

George Michael auf der Suche nach dem Sinn des Lebens? In den Texten seines neuen Albums beklagt er bevorzugt die Schattenseiten des Superstar-Daseins und erklärt seinen weiblichen Teenager-Fans, warum sie ohne ihn als Idol besser zurecht kämen. Mit seinen musikalischen Ergüssen dürfte George Michael nicht nur diesen Teil seines Publikums vergrauen. Überlange Schnulzen prägen das negative Bild. *hi*

Epic 467295-2
48:19 Minuten / 10 Tracks
POWER-WERTUNG:
für Fans

COMPACT DISC

Willi Jones

Die Zunft der Singer/Songwriter kann sich auf ein neues Mitglied freuen. Die Newcomerin Willi Jones bietet mit den meist selbst komponierten Songs einen abwechslungsreichen Cocktail aus traurigen Balladen, ruppigem Blues-Rock und verruchter Country-Musik. Manche Einspielungen zeigen allerdings eine liebenswerte Unsicherheit der Künstlerin auf, die dem Liebhaber von durchgestyften Liedern nicht gefallen wird. Keine Musik, die man nebenbei hört, sondern zum aufmerksamen Lauschen auffordert. *mg*

Geffen 7599-24292 2
52:00 Minuten / 13 Tracks
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

COMPACT DISC

Mariah Carey

Sie sieht gut aus, hat eine fantastische Stimme und komponiert auch noch die meisten Songs selber. Mariah Carey ist eine *der* Entdeckungen des Jahres. Ihre High-End-Discomusik verliert auch nach mehrmaligem Anhören kaum an Attraktivität. Dank der Folk- und Gospel-Elemente, die viele Songs auf der CD schmücken, kommt man nicht in Versuchung, die Dame als Disco-Mans abzuqualifizieren. Neben dem Nummer 1-Hit "Visions of Love" geht besonders "There's got to be a Way" in's Ohr. Ein prima Debüt. *mg*

CBS 466815 2
46:44 Minuten / 11 Tracks
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMPACT DISC

Joe Jackson: Stepping out

Es soll ja immer noch Leute geben, die Joe Jacksons Song-Juwele bestenfalls vom Namen her kennen. Dann aber nix wie rein ins nächste Plattengeschäft und diese vorzügliche "Best of" Zusammenstellung gekauft! Die CD bietet erlesene Höhepunkte aus neun Jackson-Alben. Vom Erstlingshit "I'm she really going out with him" über den Geheimtip-Hit "Be my Number two" bis zur Midlife-Crisis-Hymne "Nine een for ever" gibt's vielfältige Rockmusik satt. *hi*

A&M 397 052-2
66:10 Minuten / 11 Tracks
POWER-WERTUNG:
hervorragend

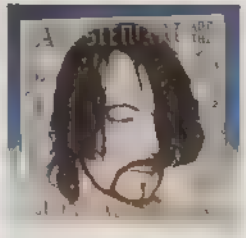
COMPACT DISC

Craig McLachlan & Check 1-2

Mit dem letzigfrischen Hitsong "Mona" haben sich der smarte Craig inklusive Mit-Musiker zwar prima in die High-Society der Popmusik eingeführt, doch der Rest auf dem Album kommt über Mittelklasse nicht hinaus. Ob das wohl daran liegt, daß Mona das einzige Stück auf CD ist, das keine Eigenkomposition des Triumphirats ist? Die anderen Songs sind 08/15-Rocksongs, die man gerauscht [illegible] wieder vergißt wie das letzte Klötzchen bei Tetris. *mg*

CBS 466347 2
43:37 Minuten / 12 Tracks
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

COMPACT DISC



Dave Stewart and the Spiritual Cowboys

Was besseres als eine Soloplatte ohne Annie Lennox hätte Dave Stewart nicht einfallen können. So frisch, einfallsreich und gefüllt mit leckeren Songs waren die letzten beiden Eurythmics-CDs bei weitem nicht. Stewart schrieb alle Songs selbst und spielte sie effektvoll ein. Das Resultat ist ein Pop-Sammelsurium unter dem Motto "für jeden etwas". Dave Stewart beherrscht sein Fach ohne Fehl und Tadel. *hi*

RCA PD74710
68:11 Minuten / 14 Tracks
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

VIDEOFILM

Der Rosen-Krieg

Barbara und Oliver Rosen sind ein typisch amerikanisches Erfolgsehepaar und führen eine typisch amerikanische Ehe. Beide sind erfolgreich im Beruf, haben zwei dicke Kinder, die aufs Kollege gehen, zwei Autos, ein schönes Haus sowie Hund und Katze. Natürlich hat man sich nach siebzehn Ehejahren nicht mehr allzuviel zu sagen und die anfängliche Liebesglut ist auch etwas abgekühlt. Doch dieser Status Quo gerät gefährlich ins Wanken, als Oliver mit einer vermeintlichen Herzattacke zusammenbricht und auf der Intensivstation aufwacht. Das liebende Eheweib ist zum ersten Mal allein und findet diese Situation äußerst erfrischend. Es kommt, wie es kommen muß: Sie verlangt von Oliver die Scheidung. Der ist zwar prinzipiell einverstanden, möchte aber, ebenso wie Barbara, nicht auf das gemeinsame Haus verzichten. Da man sich nicht gütlich einigen kann, greift man zu anderen Mitteln. Ein fulminanter Ehekrieg bricht aus, an dessen Ende wir alle um eine Erfahrung reicher sind: Bis das der Tod uns scheidet.

Danny DeVitos Regiedebüt "Der Rosen-Krieg" ist eine tiefschwarze Beziehungskommödie, die von der Alchemie der beiden Hauptdarsteller Kathleen Turner und Michael Douglas lebt. Was die beiden alles anstellen, um den Partner aus dem Haus zu ekeln, führt zu teilweise infernalischen Szenen auf der Leinwand. Allerdings sei auch nicht verschwiegen, daß der Film eine ganze Weile braucht, bis er richtig auf Touren kommt. Für Leute, die von einer Komödie Gags am laufenden Band erwarten, ist der Rosenkrieg etwas zu langsam. Auf jeden Fall wird man es sich danach zweimal überlegen, ob man den Bund fürs Leben eingeht. *vw*

Regie: **Danny DeVito**
Produzent: **James L. Brooks, Arnon Milchan**
Drehbuch: **Michael Leeson**
Hauptdarsteller: **Michael Douglas, Kathleen Turner, Danny DeVito, Marianne Sägebrecht**
Laufzeit: **111 Minuten**
FSK-Freigabe: **ab 16 Jahren**
Video-Anbieter: **CBS FOX**
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

VIDEOFILM

Tango & Cash

Statt Lendenschurz und Stirnband hat er Anzug und Krawatte angelegt: "Rambo"-Akteur Sylvester Stallone gibt sich in dem Action-Streifen "Tango & Cash" zwar äußerlich elegant-bürgerlich, in seinem Herzen lodert allerdings das alte Kämpferherz. Als durchgestyllter Superbulle Ray Tango, der vormittags die Gangster einlocht und nachmittags an der Börse spekuliert, hat er sich eine Menge Feinde gemacht. Zu oft ließ er Drogenhändler in die Falle tappen und Geldfälscherringe auffliegen. Doch die Auszeichnung "Bester Cop von Los Angeles" muß er sich mit Gabe Cash (hier springt Rauhbein Kurt Russell in die Bresche) teilen, den man oberflächlich betrachtet eher für einen Gauner als einen Polizisten hält. Seine Methoden sind zwar nicht immer ganz seriös, der Erfolg spricht allerdings für ihn.

Zusammen, aber jeder auf seine Weise, sorgt das ungleiche Paar dafür, daß das organisierte Verbrechen immer wieder in seine Schranken gewiesen wird. Diese Tatsache mißfällt logischerweise dem schurkigen Obermotz Yves Perret, der grauen Eminenz der lokalen Unterwelt. Also beschließt er, die beiden Cops in eine Falle zu locken, die auch prompt zuschnappt. Folge des Streichs: Tango & Cash landen im Knast, wo sie herzlich begrüßt werden.

Die nächste Stunde verbringen die beiden Helden u.a. damit, ihren Ausbruch vorzubereiten, um sich im nächtlichen Showdown dem Gangsterboß zu stellen. Bis es soweit ist, bietet der Kinostreifen mittelprächtige Action-Unterhaltung. Wer sich an diversen Ungereimtheiten in der Story nicht all zu sehr stört, der kommt ganz gut über die Runden. Ab und zu kann man über das ein oder andere Witzchen, das den Dialogen entspringt, sogar schmunzeln. *mg*

Regie: **Andrei Konchalovsky**
Produzent: **Jon Peters, Peter Gruber**
Drehbuch: **Randy Feldman**
Hauptdarsteller: **Sylvester Stallone, Kurt Russell, Jack Palance, Teri Hatcher**
Laufzeit: **99 Minuten**
FSK-Freigabe: **ab 16 Jahren**
Video-Anbieter: **Warner**
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

BUCH

Nemesis

Isaac Asimov macht keine Anstalten, sich aufs kosmische Altenteil zurückzuziehen: er schreibt und schreibt und schreibt. Daß der Altmeister immer noch eine schmackig lesbare Schwarte zusammenbrauen kann, beweist sein neues Opus "Nemesis". Mit dem gleichnamigen Actionspiel von Konami hat er sich wohl nicht beschäftigt, als er den Titel für diesen Roman wählte. Den Namen der altgriechischen Rachegöttin trägt hier ein Stern, der langsam aber sicher auf die Erde zutreibt. Der Blick auf den Himmelskörper wird durch eine Dunkelwolke getrübt, so daß sich Nemesis schon bis auf wenige Lichtjahre angepirscht hat, als man von seiner Existenz erfährt. Daß noch satte 5000 Jahre bis zur Kollision mit dem Sonnensystem verbleiben, läßt dort keinen ruhiger schlafen. Angeleuert von einem knorzigen Direktor mit herbem Charme (der alsbald wohlverdient sein Lebenslicht aushustet) bastelt eine Elite-Crew von Wissenschaftlern an einem Raumschiffantrieb, der locker auf Überlichtgeschwindigkeit beschleunigt. Grund des hektischen Treibens: Auf der Erde ist man stinksauer auf ein Häuflein Kolonisten, das bereits vor gut einem Jahrzehnt Nemesis heimlich entdeckte und sich auf den Weg machte.

Trotz manches durchsichtigen Handlungsknifs liest sich Asimovs Roman gut; die Handlungswechsel sind wohl plaziert und die Geschichte wird stimmig erzählt. Grusel verursachen nur die recht oberflächlichen Charaktere, die das Geschehen phasenweise in eine kosmische Soap Opera verwandeln: Ein heilsichtiger Teenager nervt durch edelsanftes Gehabe; Spione sinnieren über gescheiterte Ehen, Wissenschaftlerinnen über abgewiesene Liebhaber. Die Guten sind halt gut und die Bösen böse; den Nobelpreis hatte Asimov mit diesem Roman wohl ohnehin nicht angestrebt. Unterm Strich gehobenes Science-fiction-Lesefutter, dem man den Hang zur erzählerischen Routine verzeiht. *hl*

ISBN: **3-453-04205-0**
Autor: **Issac Asimov**
Verlag: **Heyne**
Preis: **14,80 Mark**
POWER-Wertung:
empfehlenswert

BUCH

Shadowrun

Nach der Jahrtausendwende kehrt die Magie zurück auf die Erde. Uraltes genetisches Material, gespeichert in den Erbanlagen der Menschheit, verändert die Umwelt. Zwerge, Elfen und Trolle werden geboren; der alte Homo Sapiens wandelt sich. Die Nationalstaaten verlieren ihre Funktion und an ihre Stelle treten kleine, autarke Völkergemeinschaften. Gewaltige, global tätige Wirtschaftskonzerne übernehmen die Regierungsgeschäfte und regeln das tägliche Leben der Menschen. Die Technologie macht einen riesen Sprung: Endlich gelingt die Koppelung von neuronalen, biologischen Systemen mit elektronischen Datennetzen. Jetzt ist es möglich, sich jederzeit über ein Terminal in die weltweiten Computersysteme einzuklinken und auf die Reise zu gehen.

In diesem Bilderbogen aus Neon-Kids, Hackern, Schamanen, Magiern und Konzernsöldnern spielt "Shadowrun", das neue Rollenspielsystem von Fantasy Productions. Auf über 200, zum Teil farbigen Seiten wird akribisch und bis ins letzte Detail geschildert, was der angehende "Schattenläufer" zum Überleben im Cyberpunk braucht. Charaktergenerierungssysteme, Bewaffnungstabellen, ein Zauber- und Kampfsystem; keine Frage des Rollenspielers bleibt unbeantwortet. Das komplett ins Deutsche übersetzte "Shadowrun" ist nicht nur ein äußerst gelungenes Rollenspielsystem, sondern auch ein Augenschmaus. In schönster Grafik werden Monster, Archetypen und Gegenstände vorgestellt.

Neben einigen Kurzgeschichten, wird auch ein kleines Einstiegsszenario mitgeliefert. Weitere Szenarien sind in Vorbereitung und werden noch in diesem Jahr auf den Markt kommen. Die Lizenzen für eine Computer-Rollenspielumsetzung sind bereits vergeben. Wer nicht nur ein neues Rollenspielsystem sucht, sondern auch eine spannende Lesereise in die Welt des Cyberpunk machen will, sollte sich Shadowrun unbedingt einmal ansehen. *vw*

ISBN: **3-89064-700-6**
Autor: **Bob Charette**
Verlag: **Fantasy Productions**
Preis: **49,80 Mark**
POWER-Wertung:
empfehlenswert

Riskant: Der Leidensweg des Polizisten-Sprites in "E-Swat"

▲ Fulminant: Der Arcade Power Stick von Sega ist einer der Testkandidaten in unserem Joystick-Vergleichstest

▲ Interessant: Namcots Actionmodul "Final Blaster" wird unter die Lupe genommen.

1

erscheint am

14. Dezember 1990

Wenn die nächste *POWER-PLAY*-Ausgabe erscheint, dann steht Weihnachten kurz bevor. Passend dazu ("Ich brauch' noch schnell ein Geschenk!") haben wir jede Menge Tests von aktuellen Computer- und Videospielen hineingepackt. Besonders gespannt darf man auf die Umsetzung der Automatenhits **Pang** und **Toki** für alle gängingen Computersysteme sein. Das neue Lucasfilm-Adventure **Secret of Monkey Island** sollte bis dahin ebenfalls eingetroffen sein. An der Modulfront erwarten wir Namcots **Final Blaster** (PC-Engine), **Total Recall** (Nintendo), **E-Swat** (Master System) und **Rainbow Islands** (Mega Drive). Außerdem vergleichen und bewerten wir die wichtigsten Joysticks und Joypads. Als krönenden Abschluß des Jahres präsentieren wir **die besten Spiele 1990.**

Der Bundesgesundheitsminister: Rauchen gefährdet Ihre Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält: 0,9 mg Nikotin und 13 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach DIN).

Battle
COMMAND
Battle
Vertrieb: BONUCO
Am Südpark 12
6092 Kelsterbach
Tel. 06107/16060
ocean
BONUCO Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bonuco-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spiel-Experten helfen weiter!
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt
Tel. 06107/62067
Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto.